

**Universidad Del Norte**

**Instituto de Estudios en Educación (IESE)**

**Programa de Maestría en Educación con énfasis en Medios aplicados a la Educación**

**Diseño de un aplicativo multimedial que promueva la Ludoevaluación en las prácticas  
evaluativas de los docentes de Educación Superior**

**Por:**

**Cinthia Milena Astorga Acevedo**

**Icela Mercedes Ricardo Caly**

**Javier Enrique Rodríguez Torres**

**Soraya Saad Arcón**

**Tutoras:**

**Ph.D. Mónica Patricia Borjas**

**Ph.D. Carmen Ricardo Barreto**

**Trabajo de investigación presentado como requisito para optar el título de  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN**

**Barranquilla, Colombia**

**2016**

## **Tabla de Contenido**

1. TÍTULO
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA
3. JUSTIFICACIÓN
4. OBJETIVOS
  - 4.1 General
  - 4.2 Específico
5. MARCO REFERENCIAL
  - 5.1 Marco de Antecedentes
  - 5.2 Marco Teórico
    - 5.2.1 La evaluación como proceso formativo de los estudiantes de educación superior
    - 5.2.2 Ludoevaluación
  - 5.3 Las TIC en la Educación
    - 5.3.1 Recursos Educativos Digitales
    - 5.3.2 Guión para desarrollo de software educativo
6. METODOLOGÍA
  - 6.1 Tipo de investigación
  - 6.2 Beneficiarios directos e indirectos
  - 6.3 Procedimiento
    - 6.3.1 Fase de Fundamentación
    6. 3. 2 Fase de Diseño
    6. 3. 3 Fase de Validación
  - 6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos
7. RESULTADOS
  - 7.1. Resultados de la fundamentación del Guión Educativo
  - 7.2. Estructura, contenidos, estrategias, y recursos del guión educativo a la luz de los principios pedagógicos de la Ludoevaluación

7.3. Validación del contenido pedagógico y metodológico de los guiones educativos

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

10. ANEXOS

## **Índice de Tablas**

**Tabla 1.** Estudios realizados alrededor de la integración de la evaluación y las TIC

**Tabla 2.** Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

## **Índice de Figuras**

**Figura 1** Fases del Proceso de Ludoevaluación

**Figura 2.** Procedimiento del Diseño Metodológico

## **Índice de Formatos**

**Formato 1.** Guión Educativo Conceptual

**Formato 2.** Guión Educativo Técnico

**Formato 3.** Rejilla de Evaluación para Guión Educativo de Contenido

**Formato 4.** Rejilla de Evaluación para Guión Educativo Técnico



## **1. Título**

Diseño de un aplicativo multimedial que promueva la Ludoevaluación en las prácticas evaluativas de los docentes de Educación Superior.

## **2. Planteamiento del problema**

Históricamente, la evaluación educativa ha atravesado por diversos momentos o etapas que han venido transformando la manera de concebirla y llevarla a cabo en el ámbito educativo; iniciando su abordaje desde la evaluación técnica o instrumental, luego dando paso hacia una evaluación práctica o hermenéutica, y por último, abriéndose camino hacia una evaluación transformadora o sociocrítica (Moreno 2009; y Lukas y Santiago, 2014). Desde una perspectiva general, “evaluar” significa estimar, apreciar, calcular el valor de algo. Por tanto, una primera aproximación al término “evaluar” podría ser la de “elaboración de un juicio sobre el valor o mérito de algo”. Luego de realizar una cuidadosa revisión bibliográfica, se ha identificado que existe una marcada tendencia a entender la evaluación desde el enfoque academicista, es decir, un proceso de medición, contraste y comprobación de resultados en los que se puede verificar los conocimientos que poseen los estudiantes; quienes realizan pruebas estandarizadas o exámenes para demostrar que dominan ciertos saberes, en relación a alguna asignatura o área en específica (Santos, 1993; y Martínez, 2013).

Esta situación, en la mayoría de las ocasiones, convierte la evaluación en un momento de competencia, y genera emociones o sensaciones de angustia, estrés, tensión, temor, preocupación, y ansiedad en el estudiante (Shepard, 2006; y Habermas y Husserl, 1997). Precisamente, Gil (2012) y Cerda y León (2005), plantean que la evaluación desde este escenario, influye negativamente en el estado de ánimo, confianza, y autoestima de los estudiantes; quienes se concentran en memorizar contenidos y estudiar para poder obtener una buena nota, aprobar asignaturas, ser promovidos, y evitar castigos, rechazo, y la

deserción de las instituciones educativas. Esto es evidente en la investigación de Moreno (2009), en la cual un grupo de estudiantes manifestaron lo siguiente:

Tenemos mucha presión, no sabemos cómo va a reaccionar la licenciada, qué criterios va a tomar según su punto de vista, entonces, llevamos esa presión cuando hacemos el examen, no vamos a estar pensando la licenciada me va a tener consideración porque yo participé, yo hice esto, no, uno va con ese miedo de cómo voy a contestar, si lo voy a pasar o no y todo esto influye en que uno no conteste y no lo haga bien. (p.581)

En estudios que se han realizado a nivel nacional e internacional, alrededor de la percepción de estudiantes universitarios sobre la evaluación educativa. Trillo y Porto (1999) identificaron que el 94% nunca la consideran como una oportunidad de diálogo con el docente, ni como ayuda con el 86%, el 71% la asocian con control por parte de los docentes, y el 75% la relacionan con aprender. Con respecto a cómo consideran los estudiantes que sus docentes perciben la evaluación, estos autores encontraron que un 82% del estudiantado sienten que los profesores la asocian con calificar, un 75% con examinar, un 73% con promocionar o no, y aproximadamente el 10% con valorar el desempeño y avances de los estudiantes.

No es de extrañar que aún podamos encontrar prácticas y dinámicas evaluativas con un sentido instrumental en las instituciones educativas (Rueda, 2013), en donde es más importante el conocimiento del estudiante que su desempeño, habilidades, destrezas, actitudes y valores. Con relación a la Educación Superior, el panorama está lejos de ser el deseado, en la mayoría de los casos, las prácticas evaluativas de los docentes están encaminadas a generar unas calificaciones parciales y definitivas, expresadas en valores numéricos, las cuales derivan en un promedio, que clasifica y rankea a los estudiantes y muchas veces deja de lado las expectativas de los mismos frente al programa académico que adelantan. Sin embargo, no son solo los docentes los que perciben la evaluación como una medición de conocimientos, también los estudiantes demuestran actitudes en las que se

puede deducir que su mayor interés es obtener una calificación que le permita superar la asignatura y seguir avanzando en los semestres. La universidad de Valencia (2007), anota en uno de sus artículos que el estudiante sin importar si está o no motivado por la asignatura, emplea todas sus energías en crear estrategias que le permitan alcanzar la máxima calificación posible. En este sentido se debe buscar que la evaluación no sea únicamente un instrumento de medición en el cual los estudiantes se esfuercen únicamente por alcanzar una nota, como lo anotan (Carvajal y Hernán, 2012; y Valencia y Vallejo, 2015). Se requiere de una evaluación integral que permita valorar competencias y potencialidades de los individuos de forma integral.

Ahora bien, si la evaluación educativa debe tener sentido para el estudiante y posibilitar la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario modificar las estrategias y dinámicas evaluativas tradicionales que aún persisten en los establecimientos educativos e intentar cambiar el paradigma positivista arraigado en algunos docentes. Esto, con el fin de reposicionar el sentido significativo, formativo, y gratificante que le atañe. Por lo que Borjas (2013), añade lo siguiente:

No es fácil pasar de un paradigma positivista que todo lo controla, verifica y mide; que le da importancia a la calificación como referente de comparación para establecer “refuerzos “ y “nivelaciones”; hacia un paradigma humanista que se interesa en la comprensión, acompañamiento y orientación de los procesos. No obstante, este cambio se requiere para construir procesos formativos de evaluación. (p. 21)

No obstante, conviene subrayar que, en ese camino hacia la transformación, los docentes no sólo se enfrentan a ciertos temores y prevenciones en torno a la reconfiguración de sus visiones respecto a la evaluación y su dinámica en el aula, sino también respecto a las innovaciones educativas de nuestros días, y más aún si ellas involucran las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Existe un gran potencial de transformación que estas

tecnologías pueden aportar a las maneras de organizar la enseñanza, el aprendizaje, y los ambientes de aprendizaje y de evaluación, no obstante, hay que ser muy cuidadosos para no correr el riesgo de utilizarlos como nuevos medios para transmitir contenidos y reproducir enfoques tradicionales (UNESCO, 2014). El camino hacia el cambio, podrá generar inseguridades, preocupaciones y reservas en los docentes sobre la integración y aprovechamiento de las TIC en la evaluación educativa, pero esto corresponde a un deber ser hoy día.

Ante la necesidad de reconfigurar la esencia de la evaluación desde una propuesta alternativa a la evaluación tradicional, mediada por las TIC, se propone la Ludoevaluación (Borjas, 2013), una forma de evaluar articulada a procesos formativos desde el saber, hacer y sentir del estudiante, enmarcada en el rescate del sentido humano, significativo, y gratificante de la evaluación, para valorar avances y retrocesos, en un ambiente de aprendizaje lúdico, democrático, y significativo. Es en ese sentido que desde el grupo de investigación, al identificar los elementos claves de la problemática que nos atañe, en torno a la evaluación educativa, las TIC, y la integración de estas en el proceso evaluativo, nos planteamos la siguiente pregunta problema: ¿Cómo diseñar un aplicativo multimedial que promueva la Ludoevaluación en las prácticas evaluativas de los docentes de Educación Superior?

### **3. Justificación**

La presente investigación, se constituye en una alternativa que le apuesta a la mejora y el enriquecimiento de la práctica evaluativa de los docentes de Educación Superior, bajo el aprovechamiento de los principios rectores de la Ludoevaluación, y las potencialidades que brindan las TIC. Específicamente, se espera fundamentar, diseñar, y validar un guión educativo que modele el sentido, propósito y la dinámica de la Ludoevaluación, y que a futuro, permita desarrollar un aplicativo multimedial que se pueda emplear como orientación a los agentes educativos interesados en potenciar sus competencias TIC; enriquecer el proceso formativo del estudiantado universitario; y generar cambios significativos en las dinámicas evaluativas.

El reconocer la importancia y el impacto de la Evaluación desde un carácter formativo, en las dinámicas educativas del contexto de Educación Superior, Corresponde a uno de los principales intereses que motivan el diseño del guión y futuro desarrollo del aplicativo en mención. La intención pedagógica que se hace manifiesta en esta investigación, se centra en proponer una alternativa novedosa que rescate el sentido integral, democrático, ético, gratificante y transformador de la evaluación educativa, desde una perspectiva humanizadora (López, 2012; Bezies y Elizalde, 2012).

De igual manera, se exalta como segunda motivación para el producto final de este estudio, el reconocimiento de la irrupción de las TIC en la cotidianidad, y los beneficios que genera en los contextos de la vida humana, y entre estos el educativo (Molina, 2012). Las ventajas de la incorporación de las TIC en la educación, son reconocidas por diversos autores y/o referentes, y para el ámbito de la Educación Superior, Molina (2012), y el Ministerio de Educación Nacional (2013), confluyen en la idea de que su uso pedagógico, posibilita:

- Crear ambientes de aprendizaje estimulantes, dinámicos y de interés para el estudiantado;

- Desarrollar experiencias de aprendizaje multisensoriales que atiendan a las necesidades y demandas particulares de los estudiantes;
- Potenciar el Saber (conocimientos), Saber Hacer (habilidades) y Ser (actitudes y valores) del individuo;
- Favorecer el despliegue de talentos, imaginación, creatividad, participación, y trabajo en equipo;
- Transformar la visión sobre el rol docente, de un mero transmisor de contenidos a un facilitador, mediador e innovador;
- Enriquecer y flexibilizar las estrategias y metodologías de enseñanza;
- Brindar variedad de recursos, herramientas, y fuentes de información ricas y contextualizadas;
- Mejorar los procesos comunicativos y relaciones entre docente y discente;
- Optimizar el Desarrollo Profesional Docente;
- Propiciar la construcción de aprendizajes significativos y dinámicos; y
- Dar lugar a la creación de comunidades de aprendizaje, a través de redes.

Asimismo, en el presente estudio también se reconocen los efectos de la apropiada integración de las TIC en los procesos evaluativos, como uno de los principales aspectos que aquí nos ocupa. Rodríguez (2005), Dorrego (2006), Coll, Rochera, Mayordomo y Giraldo (2007), y Álvarez (2008), coinciden en que el evaluar el aprendizaje de los estudiantes con el apoyo de una mediación tecnológica, resulta beneficiosa, pues posibilita brindar un feedback o retroalimentación oportuna con fines de mejora; favorecer la motivación y participación del estudiantado en actividades de evaluación; realizar seguimiento directo, presencial y en línea a los desarrollos de los estudiantes; proporcionar distintas ayudas, herramientas, y apoyos al docente para diseñar y desarrollar evaluaciones didácticas y atractivas; identificar limitantes y/o oportunidades de mejora en el proceso de aprendizaje; promover la motivación hacia el

uso de tecnologías; regular la acción docente y el proceso de aprendizaje del estudiante; por mencionar algunas bondades.

De allí que la intención pedagógica del presente trabajo, radica en delinear o esbozar la estructura (contenidos pedagógicos, objetivos de aprendizaje, estrategias y recursos) del aplicativo multimedial a través del diseño del guión educativo que una vez desarrollado en el futuro, tenga la posibilidad de atender a necesidades reales y resolver problemáticas que influyen en el desarrollo profesional docente, y la formación integral del estudiantado; relacionadas con la evaluación educativa y las TIC.

En suma, consideramos que el producto final de esta investigación, se visiona como un futuro apoyo que posibilitará a los agentes educativos, planificar, implementar y valorar experiencias evaluativas democráticas, significativas y formativas, mediadas por las TIC; las cuales guardan correspondencia con las particularidades y necesidades sentidas de los actores del proceso evaluativo. Esto podría llegar a ser posible, mediante la Ludoevaluación permeada por mediaciones tecnológicas, como una vía alterna a la evaluación tradicional, la cual se orienta por los principios rectores de Lúdica, Autoconocimiento, Motivación, Aprendizaje, Cooperación, Diálogo, y Libertad (Borjas, 2013).

De esta manera, esta investigación beneficiaría a la comunidad educativa de instituciones de Educación Superior, pues invita a cambiar la manera de pensar y desarrollar la evaluación en el aula; nutre las metodologías y estrategias para valorar los procesos de los estudiantes valiéndose de las TIC; y posibilitaría que éstos disfruten más de los eventos evaluativos en los que participan. En consecuencia, los resultados de este proyecto serán relevantes en la medida que se consolida una futura fuente de formación e información, para los entes que tienen parte activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente, este trabajo es pertinente porque atiende a la normatividad y lineamientos educativos existentes sobre el sentido, propósito y dinámica de la evaluación educativa en la Educación Superior, y corresponde con un espacio de capacitación dinámico e interactivo para jalonar las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes de este nivel educativo. Referenciamos como fundamento legal del trabajo de investigación, los Estándares de Competencias en TIC para docentes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008), el documento Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente del Ministerio de Educación Nacional (2013), la Ley 30 de Diciembre 28 de 1992 del MEN; el Proyecto de Ley N° 112 de 2001 del MEN; el Decreto 2566 de 2003 del Ministerio de Educación Nacional, por mencionar algunas. Además, cabe mencionar que el diseño que se gestó al finalizar la investigación, estará alineado con los requerimientos de la incorporación de las TIC al currículo, específicamente en procesos de evaluación (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

La idea es abrir caminos que en tiempos ulteriores, posibiliten materializar la Ludoevaluación en un aplicativo multimedial, como un producto educativo atractivo, de fácil acceso, y manejo sencillo que impacte la realidad educativa de instituciones universitarias.

Por otro lado, la investigación es coherente con las concepciones y visiones de la Universidad del Norte, respecto a la investigación como una competencia imprescindible en el quehacer académico, y el perfil profesional del estudiante uninorteño. Específicamente, nuestro estudio guarda correspondencia con los lineamientos del programa de Maestría en Educación con énfasis en Medios aplicados a la Educación, pues posibilita que el egresado en ejercicio de su profesión docente, sea capaz de: investigar, asesorar y/o coordinar los procesos de incorporación de las TIC en el contexto educativo; desarrollar competencias para el diseño e implementación de estrategias y experiencias formativas y evaluativas en los



distintos niveles de escolaridad para valorar el desarrollo integral de los estudiantes; y concebir ideas innovadoras y de sólidos principios éticos para el desarrollo de la comunidad.

De igual forma, la investigación es coherente con las líneas “Ambientes de Aprendizaje mediados por las TIC” y “Recursos Educativos Digitales” del Grupo de Investigación Informática Educativa y “Pensamiento y Práctica Docente” del Grupo de Investigación Cognición y Educación de la Universidad del Norte, al intentar dar respuesta a los desafíos relacionados con mejorar las metodologías y estrategias que se diseñan y aplican en el aula; impulsar la cualificación y competencias tecnopedagógicas del docente; promover procesos de innovación educativa a través del uso de distintos recursos y tecnologías; vigorizar la formación integral del estudiantado e integrar las TIC en la gestión del enseñar, evaluar y aprender.

Por último, esta investigación es viable porque cuenta con los componentes necesarios para llevarla a cabo. De manera especial, contamos con el apoyo de profesionales expertos en el tema de la Evaluación Educativa, la Ludoevaluación, y el uso pedagógico de las TIC en la educación; quienes podrán aportar sus conocimientos y experiencias, y brindarnos recomendaciones para desarrollar el trabajo de manera favorable. También, contamos con algunos insumos que vigorizan y alimentan la investigación, tales como: Investigaciones previas en pregrado y postgrado sobre los contenidos pedagógicos del presente trabajo; un Laboratorio Pedagógico sobre Ludoevaluación que se ha desarrollado desde el Centro para la Excelencia Docente (CEDU) de la Universidad del Norte; y el libro “Ludoevaluación en la Educación Infantil; Más que un requisito, un asunto serio”.

Asimismo, se tiene la facilidad de acceso a la población de estudiantes de Educación Superior con quien, posiblemente, se desarrolle una experiencia de Ludoevaluación, como estrategia de enriquecimiento de contenidos que permitirán la alimentación del diseño del aplicativo multimedial. Por último, contamos con el tiempo, fuentes y recursos (humanos, técnicos, físicos, y económicos) que harán factible la investigación.

## **4. Objetivos**

### **4.1 General:**

- Diseñar y desarrollar un aplicativo multimedial que promueva la Ludoevaluación en las prácticas evaluativas de los docentes de Educación Superior.

### **4.2 Específicos:**

- Fundamentar el diseño del aplicativo multimedial desde aspectos teóricos, pedagógicos, y técnicos.
- Diseñar la estructura, contenidos, estrategias, recursos, guiones del aplicativo multimedial, a la luz de los principios pedagógicos de la Ludoevaluación.
- Validar el contenido pedagógico y metodológico del aplicativo multimedial, a la luz del juicio de pares evaluadores expertos en el tema.

## 5. MARCO DE REFERENCIA

Teniendo en cuenta que este trabajo tiene como temas centrales el uso de las tecnologías como mediadores en el proceso evaluativo de los estudiantes de educación superior, realizaremos una revisión documental que nos permitan establecer antecedentes y referencias conceptuales que soporten esta investigación.

### 5.1 Marco de Antecedentes

A partir de la búsqueda sistemática en diversas fuentes y referentes bibliográficos sobre los aspectos pedagógicos que se abordan en la presente investigación, se ha logrado identificar que existen algunas investigaciones y experiencias relacionadas con el tema que nos compete, las cuales articulan el uso pedagógico de las TIC y la evaluación, las cuales se resumen en la siguiente tabla:

**Tabla 1.** Estudios realizados alrededor de la integración de la evaluación y las TIC

NOMBRE	LUGAR
Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa (Olmos, 2009)	Universidad de Salamanca
Aplicación de las TIC a la evaluación de alumnos universitarios. Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información (Conde, 2005)	Universidad de Salamanca
Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación (Barberá, 2006)	Universidad de Murcia

Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC (Coll, Rochera, Mayordomo, y Naranjo, 2007)	Universidad de Barcelona
Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa (Migueláñez, 2008)	Universidad de Salamanca
Auto-evaluación a través de Internet: variables metacognitivas y rendimiento académico (Erostarbe & Albonigamayor, 2007)	Universidad del País Vasco
Evaluación de los aprendizajes mediante herramientas TIC. Transparencia de las prácticas de evaluación y dispositivos de ayuda pedagógica (Lafuente, 2010)	Universidad de Barcelona
La e-evaluación de aprendizajes en educación superior a través de aulas virtuales síncronas (Blázquez, Yuste & Alonso, L, 2012).	Universidad de Extremadura

Las investigaciones relacionadas anteriormente, fueron realizadas entre los años 2004 y 2012, esto sugiere que la intervención de las TIC en la evaluación es una preocupación actual. Cabe anotar que la búsqueda realizada nos lleva especialmente a España, donde las investigaciones sobre este tema son abundantes.

Los aspectos comunes a resaltar de las investigaciones identificadas evidencian que la iniciativa de incorporar TIC a la evaluación surgen de la idea de enriquecer los procesos tradicionales lo que al inicio puede ser complejo pero al final se logra generar contribuciones útiles y eficientes para los alumnos. Es decir que algunas de estas universidades, perciben la integración de las TIC en evaluación como alternativa a la necesidad de innovación que existe

actualmente para combatir los tradicionales procesos evaluativos, generando observaciones positivas debido a que a través de estos el número de evaluados es mayor y se disminuye el tiempo en calificar, se incrementa la posibilidad del trabajo colaborativo, los espacios para la autoevaluación y la potencialización de las habilidades tecnológicas en los alumnos.

## **5.2 Marco Teórico**

Esta parte, se desarrolla a partir de dos grandes apartados: En el primero, presentaremos la evaluación como proceso formativo de los estudiantes en el contexto de la Educación Superior, haciendo énfasis en las prácticas evaluativas emancipadoras e integrales, y centrándonos en la Ludoevaluación como alternativa en las prácticas evaluativas de los docentes. En segundo lugar, consideraremos las TIC como mediadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y cómo estas se pueden integrar en los procesos de evaluación de los estudiantes universitarios. De igual manera se consideran los recursos educativos digitales (RED) y dentro de estos últimos el modelo de diseño instruccional a seguir, así como lo relacionado con los guiones educativos.

### **5.2.1 La evaluación como proceso formativo de los estudiantes de educación superior**

Una de las actividades trascendentales en el acto educativo es la evaluación, en efecto, no solo es un proceso o un procedimiento para saber cómo han evolucionado los estudiantes en su aprendizaje, sino, un medio de enseñanza y de aprendizaje, de actuación formativa y, en definitiva, de educación de los estudiantes (Castillo & Cabrerizo, 2010).

Ahora bien, para comprender mejor el concepto de evaluación y todo aquello que lo circunda, puesto que a lo largo del tiempo se ha presentado una gran variedad de concepciones y posturas frente a la evaluación, lo que hace de este un tema complejo, nos lleva entonces a realizar preguntas tales como: ¿Qué es evaluar?, ¿Para qué evaluar?, ¿Cómo evaluar?, ¿Quién debe evaluar? y ¿Cuándo se debe evaluar?

Estas preguntas obligan a señalar a diferentes autores que a lo largo de la historia, han marcado hitos, referente a la concepción de la evaluación. De acuerdo con Castillo & Cabrerizo (2010), inicialmente las evaluaciones realizadas a finales del siglo XIX, tenían poca relación con el ámbito educativo, su aplicación era particularmente en contextos clínicos, y su objetivo primordial consistía en identificar las conductas de las personas, mencionadas evaluaciones se realizaban en forma de test.

Posteriormente, entre los años 1930 y 1940, se utiliza por primera vez el término de evaluación educativa de manera tecnicista y cuantificable. Al respecto, Tyler, (citado en Ahumada, 2001. p.18) define la evaluación como “el logro de determinados objetivos, formulados con antelación”. En resumen, la evaluación es una comprobación de resultados al final de un programa, por lo cual la intención primordial es establecer un objetivo para luego comprobarlo, su interés está centrado básicamente en los resultados y no reconoce el proceso de aprendizaje que tuvieron los estudiantes.

Scriven (citado en Mora, 2004,14) se contrapone a la evaluación por objetivos a partir de su evaluación formativa y sumativa, manifestando que es necesario que en la práctica evaluativa se considere todo el proceso, el desempeño y los medios para corregir dificultades de aprendizaje de los sujetos de evaluación, para introducir modificaciones o acciones correctivas a tiempo, sin esperar el final de la evaluación.

En este sentido, cuando el docente entiende la evaluación como un proceso, ésta le permite tener una visión permanente y amplia del desempeño del estudiante, evidenciando las oportunidades de mejora y potenciando sus fortalezas. Por todo esto, en las instituciones de educación superior, las prácticas evaluativas de los docentes, sólo tendrán sentido formativo, si existe un acompañamiento permanente del docente y si se retroalimenta al alumno en su desempeño, todo ello exige que el docente avance en una valoración integral del estudiante, que persigue principalmente y exclusivamente formar, aumentar la comprensión, mejorar las tareas de aprendizaje, desarrollar el pensamiento del alumno, así como perfeccionar la práctica docente.

Avanzado en el tiempo, al final de la década de los 70, Castillo & Cabrerizo (2010) afirman:

La evaluación se efectúa en dos ámbitos o contextos; el primero se orienta hacia los estudiantes, y el segundo hacia la toma de decisiones del programa o método.

Por otra parte, se entiende la evaluación como la valoración del cambio ocurrido en el alumno como consecuencia de una acción educativa sistemática, sobre todo a través de una formulación previa de objetivos. (p.10)

Entonces así, comprendiendo la evaluación de forma sistémica, es decir identificando la participación activa de cada uno de los elementos que en el sistema intervienen y el contexto en el cual se desarrolla, bajo esta perspectiva, la evaluación no solamente se hace en función de un evento educativo, sino que tendría como función educar al individuo hacia la concientización de la regulación autónoma y libre de su proceso de formación (Borjas, 2013).

Por último, de esta visión sistémica de la evaluación, se considera la evaluación como un proceso a través del cual podemos obtener en forma permanente, información sobre la calidad y los avances en el desempeño de los estudiantes y así mismo, del proceso empleado por el docente en la enseñanza del aprendizaje y determinar así las estrategias que permitan orientar este proceso en pos de su mejoramiento.

Con lo expuesto anteriormente, se puede decir que la evaluación tiene dos grandes corrientes, una relacionada con la visión cuantitativa que busca establecer por medio de valores cuantificables el nivel de desempeño de los estudiantes y la otra relacionada con la evaluación cualitativa que expresa los avances en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado a través de criterios que permiten identificar fortalezas y debilidades y así mismo plantea un plan de acción para superar estas últimas, además, existe una corriente alterna a estas dos grandes que es la evaluación formativa, la cual considera la evaluación como un proceso que valora al estudiante de manera integral y permanente con el fin de que la evaluación en sí se convierta en un recurso de retroalimentación continua que permita reorientar los procesos en pro del mejoramiento del aprendizaje del estudiante.

En esta misma línea de ideas, se continúa entonces, respondiendo la pregunta ¿Para qué evaluar?, es importante tener presente que pueden existir diferentes respuesta a dicha pregunta, por mencionar algunas, el docente realiza la práctica evaluativa para conocer el avance de los aprendizajes desarrollados por el alumno o también evalúa para tomar decisiones, sin embargo, los procesos evaluativos tendrán sentido si el docente los realiza con el objetivo de educar, es decir, que la práctica evaluativa de los docentes en el aula ofrezca una retroalimentación positiva, que fortalezca la autoestima y empodere a los estudiantes para seguir mejorando (Ministerio de Educación Nacional, 2008). Con esto queremos decir que, si la evaluación supone una situación deseable para determinar la transformación del estudiante a lo largo de su recorrido por la universidad, las instituciones amparadas en el concepto de autonomía universitaria, se encuentran legitimadas para administrar, controlar y organizar los procesos académicos de cada una, es así como el proceso de evaluación de las universidades es característico y propio de la institución; obviamente debe estar fundamentado en los modelos pedagógicos que promulga y consagrado en el Proyecto Educativo Institucional.

De este modo, lo importante de para qué evaluar en la Universidad, no solamente es conocer el avance del estudiante, no es la nota por la nota, no es el cumplimiento de la medición del aprendizaje del estudiante en el quehacer como docente, sino más bien no perder el objetivo y el horizonte de la formación del estudiante, permitir que el estudiante pueda a través de los procesos de evaluación reflexionar acerca de su aprendizaje, corregir su errores teniendo en cuenta la retroalimentación del docente, entre otras mecánicas para estimular y motivar la superación del estudiante. En este sentido, se reconoce el papel formativo de la evaluación, como se mencionó previamente la evaluación formativa propende por la obtención de información a partir del proceso evaluativo, en todos los momentos de este y de una forma integral para, a partir de esta, retroalimentar y orientar el aprendizaje del estudiante.



Por otra parte, para responder la pregunta ¿cómo evaluar? necesariamente el docente deberá tener presente diversos aspectos tales como: cuál es el objetivo de aprendizaje que pretende alcanzar con los estudiantes, en qué momento se realizará la evaluación, qué instrumentos o procedimientos se aplicarán, disponibilidad de recursos para realizar la evaluación, entre otros aspectos que puedan influir en la forma o modo de evaluar que se utilizará. En síntesis, los múltiples factores que pueden intervenir, demuestran que no existe un instrumento evaluativo que se ajuste a todas las finalidades, aspectos y circunstancias. (González, 2002). Esto implica la importancia que el docente le debe dar a las prácticas evaluativas que desarrolle, la planificación de las mismas permitirá obtener los resultados esperados, lo que quiere decir, que detenerse a pensar cual es la mejor manera de evaluar a los estudiantes, generará diferentes posibilidades o alternativas de la forma de evaluación. En este sentido, el docente podría utilizar metodologías innovadoras de evaluación, como por ejemplo la Ludoevaluación, o utilizar las TIC como mediadoras en el proceso de evaluación, o incluso combinar ambas.

Ahora es oportuno preguntarnos ¿Qué evaluar y quién debe evaluar?, la respuesta es sencilla, todo aquello que haga parte del contexto universitario es susceptible de evaluar, sin embargo, centraremos nuestras reflexiones en las evaluaciones a estudiantes, sin desconocer la importancia que tiene la evaluación a los docentes, obviamente porque no considerarlo puede entenderse como un proceso en un solo sentido.

Por tal motivo, los diferentes actores que participan activamente del acto educativo, pueden generar juicios de su propio desempeño, de la otra persona, o del desempeño grupal del trabajo realizado. Así pues, podemos afirmar que se presentan tres tipos de evaluación desde la perspectiva de quien debe evaluar, estas evaluaciones son: Heteroevaluación, Autoevaluación y Coevaluación.

- Heteroevaluación: Los evaluadores y evaluados no son la misma persona. Se lleva a cabo dentro de la propia institución, por personal de la misma y sin la concurrencia de

evaluadores externos, es decir el profesor quien evalúa a sus alumnos (Castillo & Cabrerizo, 2010. p. 40). Igualmente, Tenutto puntualiza:

Tal vez ésta sea la modalidad más conocida ya que consiste en que una persona evalúa lo que otra ha realizado. Sabemos que existen múltiples instrumentos para llevarla a cabo, y que ninguno de ellos es ni totalmente objetivo, ni neutral (citado en López, 2009. p.62).

- Autoevaluación: Los evaluados evalúan su propio trabajo. En la autoevaluación es fundamental que el alumno asuma un compromiso con los juicios emitidos de su desempeño en el proceso educativo. Ortiz (Citado en Del valle, Pérez & Ramos, 2005) afirman que la autoevaluación le permite al estudiante identificar los avances y retrocesos de su proceso educativo identificando así sus fortalezas y debilidades, tanto en el trabajo individual como grupal, desarrollando con esto la autocrítica y autorreflexión.

- Coevaluación: Evaluadores y evaluados realizan la evaluación en doble vía, es decir el estudiante y el docente tienen responsabilidades compartidas en la evaluación. Este proceso se caracteriza por permitir al estudiante ser parte activa del proceso evaluativo y de la toma de decisiones alrededor de este (Álvarez, 2008).

Avanzamos a la última pregunta que debemos hacernos, ¿Cuándo evaluar?, y podemos decir que todas las anteriores preguntas tendrán sentido si entendemos el momento en el cual evaluar a los estudiantes, es decir, antes, durante o después del proceso de enseñanza aprendizaje. En cualquier caso, la evaluación debe estar integrada en el proceso educativo y convertirse en un instrumento de acción pedagógica que permita, por un lado adaptar la actuación educativa del docente a las características de los estudiantes, así como si determinar si han conseguido el objetivo propuesto (Castillo & Cabrerizo, 2010).

Ahora bien, las prácticas evaluativas en función de cuando desarrollarlas, pueden realizarse al inicio de un asignatura o proceso de enseñanza aprendizaje, éstas son llamadas evaluaciones iniciales, también podrán realizarse durante el desarrollo de la asignatura o proceso de enseñanza aprendizaje, las cuales son definidas como evaluaciones continuas o procesuales, y por último las evaluaciones que se realizan al final del proceso de enseñanza

aprendizaje o al terminar la asignatura, son tipificadas como evaluaciones finales. Miremos algunas características de cada una de ellas.

- Inicial: Su función principal es reflejar la situación inicial de los alumnos con relación a un determinado tema. Ésta es conocida también como evaluación predictiva, o diagnóstica inicial, fundamentalmente su fin primordial es establecer las condiciones de cada estudiante antes de iniciar un determinado proceso de enseñanza-aprendizaje, para orientar este mismo en pro de sus necesidades (Jorba & Sanmartí, 1993).
- Procesual: Este tipo de evaluación se realiza en el transcurso del proceso, tiene como función principal regular el proceso de enseñanza aprendizaje. De igual forma en su función formativa, valora a través de diferentes mecanismos el desempeño del alumno durante el proceso de formación. Por ello es común que se identifique o relacione con la evaluación formativa y/o continua incluso identificándolas como un mismo tipo (Castillo & Cabrerizo, 2010). La evaluación procesual por su característica de ser continua, permanente y formativa, permite tomar decisiones durante el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir permite corregir o ajustar el proceso con los alumnos para conseguir los objetivos de enseñanza propuestos.
- Final: Permite establecer un resultado o balance del desempeño de los estudiantes al finalizar el proceso de enseñanza aprendizaje. También llamada evaluación sumativa por su función. Sin embargo, Álvarez (2008) manifiesta que si se deja la evaluación únicamente para el momento final del proceso educativo será muy tarde para poder certificar el aprendizaje continuo y oportuno.

Después de esta exposición de la tipología conceptual de la evaluación y respondiendo a los diferentes interrogantes planteados al inicio de este apartado, podemos afirmar que los procesos evaluativos son altamente complejos y diversos, por consiguiente, el docente de educación superior puede utilizar diferentes formas de valoración, tan válida una como la otra,

para lo cual podemos afirmar que no existe un método, modelo o forma de evaluación perfecta y absoluta, sino pertinente a cada situación.

Lo anteriormente expuesto, nos conduce a explorar alternativas de evaluación que permitan visionar de manera integral el proceso en su esencia, considerando al estudiante en su integridad, lo que nos permite sugerir la Ludoevaluación como una posibilidad de evaluación integral en los procesos de enseñanza aprendizaje en el contexto de la educación superior.

### **5.2.2 Ludoevaluación**

Inicialmente es conveniente explicar que esta tiene como principio fundamental la lúdica. De acuerdo con Jiménez (2002) la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Dentro de este contexto, la lúdica representa una interesante práctica para los estudiantes de educación superior, considerándose entonces como una alternativa para desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje significativo en el estudiante; de igual manera también podemos proponer que a través de lúdica, se realicen prácticas evaluativas. De esta manera, emerge una propuesta educativa orientada por principios como la lúdica, el autoconocimiento, la motivación, el aprendizaje, la cooperación, el diálogo, y la libertad. Esta propuesta, se constituye en la Ludoevaluación, una experiencia lúdico-pedagógica que: “se centra en la necesidad del ser humano de re-crearse, de expresarse libre, entusiasta, gratificante, creativa y constructivamente; reconociéndose y reconociendo en el otro la posibilidad de construir realidades que lo dignifiquen” (Borjas, 2013, p. 19).

Dicho lo anterior, consideremos la “Ludoevaluación como una forma de evaluación que se hace vivencia a través de actividades no convencionales” (Borjas, 2013, p. 15). En efecto, el carácter evaluativo de esta propuesta permite orientar su objetivo al desarrollo de las dimensiones del ser, el saber y el hacer, es decir, se interesa en constituirse en una práctica

evaluativa formativa teniendo en cuenta que busca fortalecer las dimensiones mencionadas. De lo anterior se desprende la importancia de presentar una evaluación desde una perspectiva de educación integral, la cual debe partir por reconocer, identificar y evidenciar las fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora, determinando el nivel en el que se encuentra el estudiante, respetando los estilos de aprendizaje, las competencias y habilidades individuales.

Examinemos ahora brevemente cuales son los principios en los cuales se constituye la Ludoevaluación:

-Autoconocimiento: Significa comprender cuales son mis cualidades, virtudes, fortalezas, debilidades, defectos, es la capacidad de reflexionar sobre mi interior, según Alcántara (Borjas, 2013). El autoconocimiento, desde la propuesta de Ludoevaluación, contribuye a la autoaceptación y fortalece la autoestima, lo que proporciona en el sujeto seguridad en la toma de decisiones, aportando a la consolidación de su personalidad.

-Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual los actores, docentes y estudiantes, participan activamente en la interiorización significativa de los conocimientos a través de la práctica lúdicaevaluativa.

-Diálogo: Tener presente de que el diálogo y la comunicación es la acción de compartir ideas y sentimientos a otro u otros, dentro del marco del respeto por las diferencias de pensamiento y libertad de expresión, reconociendo los intereses particulares y grupales dentro de la sociedad en la convivimos, es pertinente afirmar que a través del diálogo como principio de la Ludoevaluación, permite la participación activa del docente y estudiante en los procesos de enseñanza aprendizaje.

-Libertad: El principio de la libertad compromete a los docentes a ofrecer espacios para que los estudiantes aprendan a leer su realidad desde diferentes ópticas (Borjas, 2013).

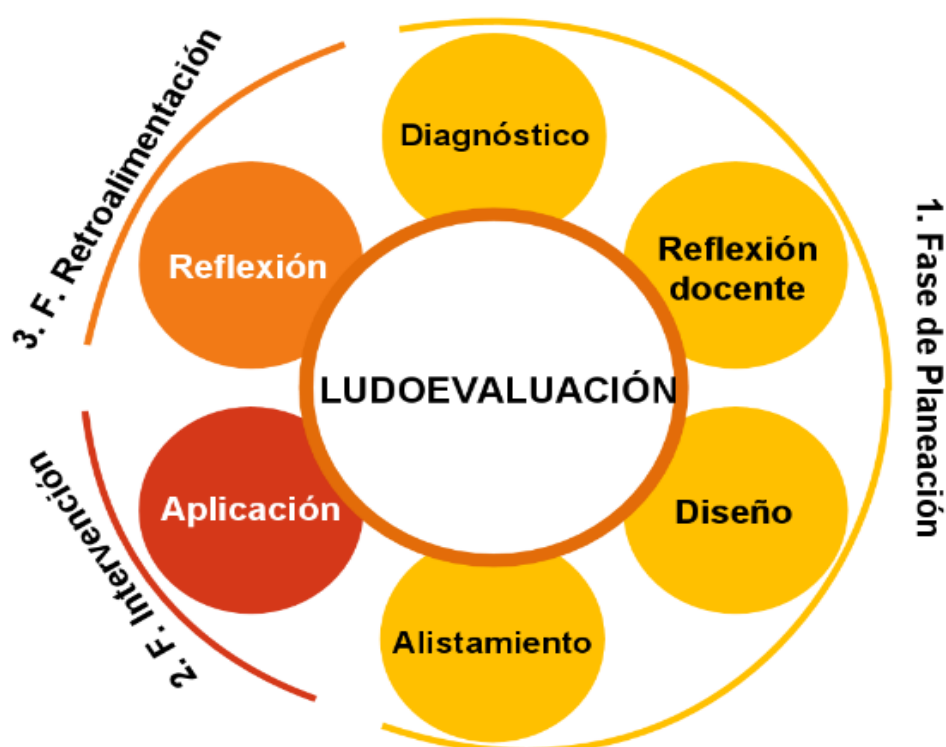
Motivación: En el marco del acto educativo, motivar significa incentivar a la persona a la acción. Dweck y Leggett (1988) y González Torres (1997) manifiestan que la motivación hace

que los alumnos actúen o se comporten de determinadas maneras (Citado en Montico, 2004, p. 107). Por lo anterior, en el proceso de ludoevaluación lo importante es tener presente qué y cómo le interesa al estudiante que lo evalúen, es decir que él se sienta sujeto activa del proceso, el cual se reconozcan sus emociones, y motivaciones.

Cooperación: La acción de cooperar aplicada al contexto de las relaciones sociales humanas permite identificar acciones comunes que anteponen los esfuerzos grupales antes de los individuales, con el objetivo de lograr alcanzar las metas propuestas. Para Borjas (2009), la cooperación como pilar de la propuesta de Ludoevaluación surge de trabajar juntos para alcanzar metas comunes (Johnson y Johnson, 1999).

Veamos ahora cuales son las fases para desarrollar una experiencia de Ludoevaluación. En la siguiente figura, representamos las diferentes fases y la relación con los actores, docente y estudiantes en la prácticas ludoevalautivas.

**Figura No. 1** Fases del Proceso de Ludoevaluación



**Fuente:** Creación propia basada en Borjas, 2013

Teniendo en cuenta los planteamientos de Borjas (2013), a continuación se detallan las fases y los momentos que hacen parte de una experiencia Ludoevaluativa:

La **Fase de Planeación** la conforman los siguientes momentos:

- a) **Diagnóstico:** Se realiza una exploración sobre las percepciones, emociones, necesidades e intereses de los individuos que participarán en la experiencia, y sobre aspectos relacionados con el proceso evaluativo, a fin de identificar el estado real de los componentes y procesos a valorar en la experiencia.
- b) **Reflexión:** Se analizan los resultados arrojados por el diagnóstico, y se reconocen los potenciadores y limitantes del proceso evaluativo, los cuales se tendrán en cuenta al momento de decidir el propósito formativo de la estrategia a desarrollar, y los aspectos y/o componentes a valorar, desde el carácter integral de la evaluación educativa.
- c) **Diseño:** Se organiza la experiencia ludoevaluativa con el apoyo de algunos sujetos interesados en participar del mismo. Estos eventos deben caracterizarse por desarrollarse en espacios estimulantes que desplieguen el diálogo, la interacción, la cooperación, y la participación activa; desde procesos de autoevaluación, coevaluación, y heteroevaluación.
- d) **Alistamiento:** Se preparan y organizan los recursos necesarios para la experiencia. Se recomienda realizar este momento con una semana de anticipación, para que esta no se vea interrumpida por falta de algún material, y se pierda el interés de los participantes. El docente puede valerse de algún cronograma que le ayude a organizar lo que necesita.

En la Fase de Intervención, se encuentra el siguiente momento:

- a) **Aplicación:** Se realiza la experiencia de ludoevaluación, y allí se presenta el momento ideal para crear, descubrir, expresar, compartir, sentir, imaginar, y valorar los componentes y aspectos relevantes para el proceso evaluativo.

Por último, la Fase de Retroalimentación, se dinamiza por el siguiente momento:

a) **Reflexión:** Se propician momentos de autoevaluación y coevaluación sobre lo desarrollado en la experiencia, con el fin de identificar fortalezas , dificultades y oportunidades de mejora en los sujetos participantes, los procesos, y la experiencia misma. Esto, con la intención de tomar decisiones de mejoramiento continuo.

En ese sentido, se puede decir que la Ludoevaluación se viene posicionando como un complemento que enriquece otras estrategias, formas y técnicas evaluativas que se empleen en el contexto educativo, debido a que brinda información útil para entender, reflexionar, y analizar realidades, significados, expresiones, posturas, sentimientos, etc. (Borjas, 2013).

Podemos concluir que en efecto, al aplicar procesos evaluativos a través de la Ludoevaluación, se espera que el estudiante y los docentes perciban y sientan la evaluación de una manera formativa, gratificante e integral.

### **5.3. Las TIC en la Educación**

El implementar las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto de la educación superior, con una intención pedagógica, trae consigo eminentes ventajas y beneficios, los cuales son reconocidas por diversos autores como Ávila (2003), quien considera que estas podrían llegar a transformar el rol del docente, de un mero transmisor de conocimientos hacia un guía, facilitador y acompañante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; quien vendría a estimular al estudiantado a discriminar la información que encuentran en las redes, brindar una atención personalizada de acuerdo a sus ritmos de aprendizaje, y participar en la construcción conjunta de aprendizajes para la vida.



De igual forma, Trigueros, Sánchez y Vera (citado por Abiantun et al., 2014) mencionan que las TIC posibilitan que los profesores sean más receptivos a la transformación de la metodología y su quehacer docente en todo lo relacionado a los procesos de acompañamiento, dinamización de grupos, motivación de los estudiantes, planeación y organización en los entornos de aprendizaje, así como el diseño de recursos, y la evaluación formativa.

Por su parte, el Ministerio de Educación Nacional (2013), concibe como potencialidades de las TIC en el contexto educativo, el hecho de que son fuentes de información ricas y actualizadas; que generan espacios de aprendizaje que cautivan el interés de los estudiantes y extienden la imaginación, y otros valores y actitudes entre ellos el sentido ético y crítico de los estudiantes. Es por lo anterior, que Díaz (2008) afirma que el integrar las TIC a los procesos educativos, posibilita el innovar en las prácticas pedagógicas mediante el uso de la tecnología, con el propósito de comprender y transformar el saber, hacer, y ser del individuo.

A su vez, Cacheiro (2011) y Belloch (2013) afirman que existe una gran variedad de herramientas TIC, recursos educativos digitales, app, softwares, dispositivos, y otras ayudas tecnológicas al servicio de la educación, las cuales al otorgarles un uso formativo, pueden llegar a potencializar los procesos educativos, la interacción e intercambio de información, datos, experiencias, conocimientos, sentimientos, etc. entre docente-estudiante, y estudiante-estudiante, y dinamizar el apropiado desarrollo de las modalidades de e-learning y b-learning; rompiendo así barreras de espacio, tiempo y distancia.

Desde lo antes expuesto, se podría considerar que el uso pedagógico de la educación superior, enriquece el desarrollo profesional docente; mejora los procesos comunicativos; media en las experiencias y actividades de aprendizaje; apoyan las estrategias y metodologías de enseñanza; motivan a los estudiantes a participar activamente en la

construcción de sus propios aprendizajes; posibilitan la creación de entornos y ambientes de aprendizaje dinámicos y enriquecedores, entre otros.

Como se ha venido mencionando, uno de los grandes desafíos de la educación del siglo XXI es la integración de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje. Ahora bien, las Tecnologías de Información y de la Comunicación constantemente evolucionan, y para que todos esos cambios no sean aislados del proceso formativo del estudiante, el docente debe integrarlo a la práctica pedagógica y educativa; sin embargo, los cambios han tomado a algunos docentes sin la preparación necesaria para afrontarlos, o por el contrario, algunos otros docentes, visualizan esos cambios como oportunidades de mejora para cualificarse, promover la enseñanza de los mismos a sus estudiantes, y aplicarlos en diferentes ámbitos de la educación, como por ejemplo en los procesos de evaluación.

Por consiguiente, la integración de las TIC a los procesos de evaluación del aprendizaje, pueden constituirse como una alternativa significativa para evidenciar el desempeño y avance de los estudiantes.

Las prácticas evaluativas no son ajenas a los avances presentados con relación a la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje. La evaluación en educación no es nunca un juicio aislado sobre el desempeño final de un proceso, sino que fundamentalmente debe ser un insumo del desempeño, mediante el cual permita generar acciones con relación al mismo.

La relación existente entre el proceso de evaluación y las TIC puede convertirse en una ventaja o fortaleza en la valoración de los procesos de enseñanza aprendizaje. La integración de las TIC en la evaluación permite que sea aplicada a grandes números de estudiantes, obteniendo resultados en grandes volúmenes, con los cuales se efectuarán análisis de estos resultados para tomar decisiones particulares o comunes.

Según la UNESCO (2014). El desarrollo actual de las tecnologías facilita la construcción de variadas herramientas de control capaces de adaptarse automáticamente a las conductas

demostradas por los estudiantes, de proponer alternativas diferentes, de ofrecer retroalimentación precisa y oportuna, y de apoyar la toma de decisiones no solo de los docentes sino también de todos los estamentos escolares y autoridades educativas. El éxito de este tipo de procesos reside esencialmente en cerciorar que el control aplica como un recurso educativo, destinado a la retroalimentación y la toma de decisiones pedagógicas en todos los niveles de los sistemas escolares, sin que esto se preste a la desviación de asociarlo a incentivos y/o castigos para docentes o instituciones.

Concluimos entonces con la idea de que la incorporación de las TIC en los procesos evaluativos, se constituye como una herramienta de gran utilidad en los procesos de enseñanza aprendizaje; siendo una alternativa latente en los procesos educativos actuales.

### **5.3.1 Recursos Educativos Digitales**

*“La gestión del conocimiento viene experimentando transformaciones radicales con la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs). En este proceso, es importante prestar atención a la evolución de las formas de producción de contenidos y recursos, y su respectiva integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.” Haak, L. (2005) p.1.*

Por consiguiente, las Instituciones de Educación Superior influenciadas significativamente por las TIC y la información digital, han adoptado y desarrollado herramientas, contenidos digitales y en general, recursos educativos digitales capaces de transmitir información teórica de las áreas del conocimiento, facilitando las actividades de aprendizaje del estudiante.

Haak (2005) define los recursos educativos digitales como:

Vehículos e insumos de contenidos en el proceso de construcción del conocimiento; en ese sentido, son instrumentos de mediatización del contenido. Por ello, su diseño requiere de un riguroso trabajo sobre el plano instruccional y documental, vale decir, los recursos educativos digitales deben

tener una estructura clara, elementos de clasificación de la información y orientaciones que faciliten al alumno desarrollar habilidades de búsqueda, relación y crítica sobre el contenido. (p. 55)

En efecto, las herramientas o contenidos digitales desarrollados, de diseño y producción propia del docente o en su defecto del estudiante, se pueden determinar cómo recursos con contenidos simplemente informativos, o por el contrario, recursos con elementos didácticos interactivos para el aprendizaje.

En esta misma línea de ideas, los recursos educativos digitales son considerados como tales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos.

Los recursos educativos digitales tienen características que no ofrecen los recursos educativos tradicionales, dado que es diferente leer un texto impreso en forma lineal a leer un texto digital escrito en formato hipertextual el cual se tiene una estructura basada en una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" y elige rutas de lectura personalizadas de acuerdo con sus intereses y necesidades (Zapata 2012); así entonces, los recursos educativos digitales ofrecen características propias que los hacen atractivos, con formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

Algunos expertos concluyen que los recursos educativos digitales, promueven el autoaprendizaje al ritmo que el estudiante disponga, dándole la oportunidad de acceder desde un dispositivo portátil o desde un computador.

La producción de Recursos Educativos Digitales demanda seguir los pasos recomendados por los expertos en diseño instruccional (Zapata 2012), por tanto deben ser el

resultado de un grupo interdisciplinario que convergen conocimientos en cuanto al diseño de software, pedagogía, diseño gráfico, didáctica, entre otras disciplinas, cuyo objetivo común es transmitir el conocimiento mediante un efectivo contenido de aprendizaje.

Por lo anterior, para que una persona, docente, estudiante u otro, pueda producir un recurso educativo digital, debe conocer ampliamente el tema que desarrollará, tener claro el objetivo de aprendizaje, definir los contenidos al cual está dirigido, entre otros elementos que permitan abarcar de manera integral el conocimiento. Así pues, el proceso de producción de los recursos educativos digitales como el aplicativo multimedial al cual pretende servir como base nuestro guión educativo, es un proceso que requiere seguir los pasos recomendados por los expertos en diseño instruccional. Con relación a los modelos de diseño instruccional, en la literatura se identifican algunos como:

- El modelo ADDIE, el cual es un modelo comúnmente utilizado en el diseño de la instrucción tradicional, aunque más en el medio electrónico. Es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas (Williams, Schrum, Sangrá, & Guárdia, 2001). Este proceso que contempla cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, puede modificarse para adaptarse a cualquier situación, tema, público y modelo de formación (Ortega, 2016).
- El modelo ASSURE, es un modelo instruccional en el que se resaltan tres teorías: la de Gagné por el interés en las condiciones y conductas que se presentan en el aprendizaje, la constructivista por la interacción con los saberes previos para generar nuevos conocimientos y la teoría conectivista de George Siemens, por la capacidad de generar trabajo colaborativo por medio de redes de trabajo y construir conocimiento a partir del uso de las tecnologías (Hernández, Aguirre, y Balderrama, 2014). El presente modelo consta de seis fases: Analizar a los Estudiantes, Establecer Estándares Y Objetivos, Seleccionar estrategias, Tecnología, medios y materiales,

Utilizar tecnología, medios y materiales, Requerir la participación del estudiante y Evaluar y Revisar (Sharif y Cho, 2015).

- El modelo de Dick y Carey, según Martínez (2009) “constituye un proceso sistémico que refiere a sus componentes como un conjunto de partes interrelacionadas, que unidas se dirigen a una meta definida y de cada uno de sus pasos depende la totalidad del sistema” (p112). Para Sharif, A. y Cho, S. (2015), este diseño está formado por la siguiente secuencia de pasos: Identificar las metas, Analizar el contexto y a los estudiantes, Redactar las actividades, Desarrollar instrumentos de evaluación, Estrategia instruccional, Materiales instruccionales, Evaluaciones formativas, Revisar la instrucción y Evaluación sumativa.
- El modelo constructivista de Jonassen, resalta la construcción del conocimiento y promueve la solución de problemas desde un ambiente educativo no estructurado, fomentando así el aprender haciendo y el desarrollo conceptual. Este modelo utiliza preguntas, casos, problemas y proyectos para la creación de actividades que se convierten en metas a resolver para los estudiantes. Entre sus fases están tres para el proyecto alrededor de un problema que son: (1.1) Contexto, (1.2) Representación y (1.3) Espacio de la manipulación problema, seguido de (2) Casos relacionados, (3) Recursos de Información, (4) Herramientas cognitivas, (5) Conversación / herramientas de colaboración y (6) Social / Apoyo del Contexto (Belloch, 2013).

Algunas conclusiones a partir de los anteriores modelos de diseño instruccional pueden ser que representan una guía de pasos a realizar para la elaboración de cualquier actividad o recursos educativos digitales. Y que muchas de ellas comparten o se asemejan en algunas de las fases que las conforman, como pueden ser las etapas de diseño, desarrollo y evaluación.

El modelo ADDIE prevalece por la manera en que puede adaptarse y por los aportes fundamentales para el desarrollo de diferentes proyectos derivados de la constante evaluación que se realiza en cada una de sus fases.

### **5.3.1.1 Guión para desarrollo de software educativo**

El guión, es una herramienta utilizada en diversas situaciones, en la que se elabora de forma escrita un breve y ordenado documento donde reposan todas las ideas de un proyecto, se elabora con objeto de que sirva como guía para un fin determinado (Real Academia Española 2014). Esta conocida guía es utilizada en diversos ámbitos debido a que es una ayuda para cualquier situación. Se han usado diversos tipos de guiones como son: el guión literario, guión cinematográfico, guión radial, guión teatral, guión de entrevistas, guión multimedia y también se está utilizando para el desarrollo de software.

Los proyectos educativos actualmente se encuentran influenciados por la TIC, debido a que a partir de su utilización se desarrollan diversos tipos de actividades con el objetivo de desarrollar habilidades tecnológicas.

Los proyectos educativos actualmente se encuentran influenciados por la TIC debido a que a partir de la utilización de estas, se desarrollan habilidades tecnológicas derivadas del desarrollo de actividades entre donde se realizan proyectos multimedia y de manejo de software educativos.

Una forma eficaz de desarrollar proyectos en los que se utilicen las tecnologías es a partir de la elaboración de un guión educativo, debido que este se convierte en una guía detallada del contenido a tratar, como se va presentar y los recursos que se requieren. Algunos de los elementos que se pueden tener en cuenta en el desarrollo de un guion educativo son: los objetivos, el contenido, la evaluación y el flujo de navegación.

Galán (2006), se refiere a este tipo de guión como guión didáctico, y habla sobre el guión en los vídeos didácticos y guión en los multimedia didácticos. El plan didáctico indica la selección del medio que se va a emplear. En esta etapa se pueden realizar tres tipos de guiones: El guión de contenido (lo que queremos comunicar), El guión didáctico (contenidos

desarrollados) y El guión técnico (consideraciones del material impreso, audiovisual o multimedia).

Estos tres tipos de guiones los define Arias (2002), de la siguiente manera:

- **Guión de contenido:** se describen los objetivos, el público al que va dirigido, el propósito, el tema, la línea de producción, esquema de navegación y se realiza el web o diagrama de contenido.
- **Guión didáctico:** Se asocia a un guión literario, ya que es en esta parte donde se presenta el contenido desarrolla con un lenguaje sencillo y claro.
- **Guión técnico:** es la visualización de los guiones anteriores, donde se toma en cuenta la importancia del uso del color, sonido, las zonas de comunicación en pantalla, etc.

## **6. Metodología**

### **6.1 Tipo de investigación**

La presente investigación es de carácter científico-técnico, la cual Ángel (citado por Lucca y Berríos, 2003), concibe como aquella actividad donde se aplican o despliegan unos conocimientos construidos previamente, con la intención de generar aprendizajes y datos determinados, que pueden evidenciarse o reflejarse en un producto.



Teniendo en cuenta esta idea, se considera que la investigación corresponde a este diseño, donde inicialmente se realiza un proceso de revisión teórica y metodológica sobre los aspectos centrales de la misma, y de allí se generan los insumos y la fundamentación teórica y, para nuestro caso, también pedagógica, que posibilitará la creación del producto final. Para la presente investigación, se gesta el diseño de los guiones educativos como instrumento base para la construcción de un aplicativo multimedial como medio para promover la Ludoevaluación en las prácticas evaluativas dirigido a docentes de Educación Superior.

## **6.2 Beneficiarios directos e indirectos**

Los beneficiarios directos de esta investigación, serán aquellos agentes educativos de Educación Superior que a futuro, contarán con una guía o espacio formativo (aplicativo multimedial) que oriente a) la forma de planear, desarrollar y evaluar experiencias lúdico-pedagógicas, b) la organización de herramientas y estrategias evaluativas dinámicas y formativas permeadas por las TIC, para valorar el Saber, Saber Hacer, y Saber Ser y Convivir Juntos de sus estudiantes, c) el propósito de posibilitar el desarrollo de eventos evaluativos alejados de enfoques tradicionales, que desplieguen los talentos, las capacidades y el potencial de los estudiantes, d) la potenciación de la competencia tecnológica del profesorado en cuanto a la utilización responsable y pedagógica del aplicativo para integrar las TIC a su quehacer docente.

A su vez, los beneficiarios indirectos de este trabajo, serán los estudiantes universitarios a cargo de los docentes que realicen un uso apropiado y pedagógico del aplicativo multimedial, pues podrán ser partícipes de las experiencias o eventos ludoevaluativos que se diseñen y desarrollen en el aula, y de los espacios de autoevaluación y coevaluación que se propicien; bajo los principios de la ludoevaluación.

También, se verá favorecida la comunidad educativa en general, que incluye a docentes y estudiantes de otros niveles educativos, quienes en tiempos ulteriores, también podrán aprovechar el contenido, las estrategias, y orientaciones dispuestas en el aplicativo, con fines de mejora.

### 6.3 Procedimiento

Teniendo claridad del tipo de investigación que se elabora, esta se desarrolló en tres grandes fases: Fundamentación, Diseño y Validación, las cuales posibilitarán efectuar cada una de las actividades necesarias para alcanzar los objetivos propuestos. A continuación, se describe gráficamente cada una de las fases evidenciadas.

**Figura No. 2.** Procedimiento del Diseño Metodológico



**Fuente:** Creación propia basada en Belloch, 2013

#### 6.3.1 Fase de Fundamentación.

**A) Planeación:** Inicia con la identificación del problema que se pretende resolver, justificando y fundamentando teóricamente, la pertinencia de la investigación, y trazando la ruta de trabajo a través del planteamiento de los objetivos del mismo.

**B) Desarrollo Teórico:** El desarrollo teórico es abordado desde los distintos referentes y antecedentes relacionados con la investigación, trabajos asociados a la Ludoevaluación y la relación de la evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje, mediado por las TIC. Es importante hacer mención en el referente teórico, lo relacionado con el modelo de diseño del aplicativo seleccionado, el cual permite dar inicio a la segunda fase del trabajo. Esta fase brinda la fundamentación teórica y pedagógica que resulta ser el soporte de las siguientes etapas.

### **6.3.2 Fase de Diseño.**

Teniendo en cuenta el modelo de diseño instruccional que más se ajusta a nuestra propuesta, se desarrollan diferentes actividades las cuales posibilitan el delinear o esbozar la maquetación de los contenidos pedagógicos, objetivos de aprendizaje, estrategias y recursos que harán parte del aplicativo multimedial, es aquí en donde se diseñan dos tipos de Guión educativo:

- Guión educativo de contenido, en el cual se describe todo lo referente a la presentación del aplicativo, el tema a desarrollar en él, los objetivos planteados para la construcción del sitio, las características de los destinatarios, los contenidos y materiales, los requerimientos técnicos para el funcionamiento del sitio y un diseño inicial de navegación en el cual se muestra un modelado del sitio en una página web.

- Guión educativo Técnico, en este guión se consignan detalladamente los escenarios y actividades interactivas que contendrá el aplicativo, el guión presenta una estructura a través de la cual se describen las características de los escenarios, la forma en que se desarrolla cada actividad, el rol del usuario, es decir, la forma en que este navega e interactúa en cada espacio, así mismo las restricciones del sistema que son las indicaciones que establece el diseñador del guión para la forma en que debe funcionar cada escenario en específico y por último todos los elementos que debe contener este espacio interactivo.

### **6. 3.3 Fase de Validación.**

En esta fase, se comparte los guiones educativos a profesionales expertos en las temáticas centrales de la investigación, a fin de recibir retroalimentación y detectar fortalezas a potenciar, debilidades a subsanar y oportunidades de mejora.

#### **6.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para efectos de la presente investigación, se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de datos, los cuales posibilitan el alcance de los objetivos específicos de la misma.

**-Revisión documental/Análisis documental:** a través de esta logramos la fundamentación de nuestra investigación. La revisión documental es un proceso dinámico que consiste esencialmente en la recogida, clasificación, recuperación y distribución de la información (Rodríguez y Valdeoriola, 2009). La revisión documental permite delimitar con mayor precisión nuestro objeto de estudio y constatar el estado de la cuestión.

**- Encuesta:** Se puede definir la encuesta, siguiendo Anguita, Repullo y Donado (2003) como una técnica que utiliza un conjunto de operaciones generalizadas de investigación a través de las cuales es posible recopilar y comparar una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población más amplia del que se pretende describir, predecir y/o explicar una serie de características. Se realizó una encuesta antes y otra después de realizar las experiencias de ludoevaluación mediada por TIC. La encuesta constó de x preguntas que indagaban en primer lugar sobre la percepción que tienen sobre el proceso evaluativo los docentes y estudiantes y también por las preferencias lúdicas de estos últimos; la encuesta posterior a la experiencia indaga sobre la apreciación del docente sobre lo observado en la realización de la experiencia ludoevaluativa.

**- Lista de chequeo:** la lista de chequeo permitió que los evaluadores expertos validaran los guiones educativos diseñados. Una lista de chequeo es una serie de puntos, tareas o comportamientos que se organizan de manera coherente y que permiten evaluar de manera

efectiva la presencia o ausencia de los elementos individuales enumerados a evaluar en un determinado proceso o procedimiento (Oliva, 2009). La lista de chequeo utilizada presenta la siguiente estructura: datos de identificación del evaluador, indicadores que hacen referencia a los aspectos a valorar en cada uno de los guiones, casillas con los criterios de valoración para cada indicador y las convenciones para ilustrar al evaluador sobre los criterios a utilizar.

**Tabla 2.** Técnicas e instrumentos de recolección de datos

<b>Objetivos específicos</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Fundamentar el diseño del guión educativo desde aspectos teóricos, pedagógicos, y técnicos.	Revisión documental	-Fichas conceptuales (anexo 1)  -Fichas de Antecedentes (anexo 2)
Diseñar la estructura, contenidos, estrategias, y recursos del guión educativo a la luz de los principios pedagógicos de la Ludoevaluación.	Revisión documental	-Guión educativo (Mapa de sitio, modelado de sitio)  -Propuesta de diseño interactivo del sitio. (guión fundamentación, guión principios, guión fases y momentos)
Validar el contenido pedagógico y metodológico del guión educativo: guión de contenido y guión técnico	-Encuesta  -Panel de expertos	- Cuestionario  - Lista de chequeo(anexo 3)

que orientará el desarrollo de un aplicativo multimedial fundamentado en la ludoevaluación.		
---	--	--

**Fuente:** Elaboración propia

## **7. Resultados**

El diseño y validación de los guiones educativos que orientarán el desarrollo de un aplicativo multimedial fundamentado en la ludoevaluación, ha surgido de un proceso investigativo fundamentado tanto teórica como metodológicamente. A continuación se describirán los resultados de cada una.

### **7.1. Resultados de la fundamentación del Guión Educativo:**

Se diseñó un guión de contenido y tres guiones técnicos. La diferencia esencial entre cada uno de estos guiones fueron las siguientes:

- En el guión educativo conceptual reposa la idea que se quiere crear, de una forma clara se presentan los objetivos y los temas que abarca el proyecto además de una muestra gráfica de lo que se espera.
- En los guiones educativos técnicos, se definieron los contenidos que dinamizan tres aspectos de la ludoevaluación y de describen las actividades diseñadas para dinamizar cada uno.
- Este proceso se realizó apoyados en el modelo ADDIE, el cual como se mencionó en el marco teórico, es habitualmente usado en proyectos relacionados a medios electrónicos, también tiene la cualidad de adaptarse según las necesidades y generar aportes hacia el desarrollo del proyecto debido a la constante evaluación que se realiza en cada una de sus fases.

### **7.2. Estructura, contenidos, estrategias, y recursos del guión educativo a la luz de los principios pedagógicos de la Ludoevaluación.**

Como se mencionó previamente, durante este proceso se diseñaron un guión educativo de contenido y tres guiones educativos técnicos. A continuación se presenta la descripción del proceso y el proceso generado de estos.

El guión educativo de contenido se constituye de diversas partes que han permitido establecer de forma clara los objetivos que se esperaban alcanzar y así clasificar los temas que eran precisos desarrollar. Fue necesario establecer el ¿Por qué? del sitio y conocer el público destinatario para así diseñar actividades que lleve a conocer partes importante de la ludoevaluación, esto como resultado después de contemplar claramente los contenidos que se iban a tratar en el sitio web.

Para contar con una visión clara de lo que se quiere lograr, el guión contó con diversas partes, todas necesarias para obtener la información requerida sobre lo que se necesitaba en el diseño del aplicativo multimedial.

### Formato 1. Formato gui3n educativo conceptual

GUI3N EDUCATIVO CONCEPTUAL	
1. TEMA	
2. PRESENTACI3N Y FUNDAMENTACI3N PEDAG3GICA DEL TEMA CENTRAL DEL SITIO WEB:	
3. CARACTERISTICAS DE LOS DESTINATARIOS Y NECESIDADES DEL PROBLEMA:	
4. OBJETIVOS DEL SITIO WEB:	
5. CONTENIDOS A TRATAR:	
6. MATERIALES Y FUENTES SELECCIONADOS:	
7. SITUACIONES DIDACTICAS Y REQUERIMIENTOS T3CNICOS:	
8. DISE3O DE NAVEGACION:	
9. EVALUACION:	
10. BIBLIOGRAFIA:	
11. ANEXOS:	

**Fuente:** Adaptaci3n a partir de los modelos de instruccionales por Ricardo C



Se presenta a continuación el guion educativo conceptual diligenciado:

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

### 1. TEMA

El aplicativo multimedial representa o constituye el espacio formativo e interactivo que acoge y da cabida a la integración del sentido, propósito, y dinámica de la ludoevaluación y las TIC en el contexto de la evaluación del aprendizaje del estudiante del nivel de educación superior.

En este espacio se propende, de manera indirecta, por brindar a los docentes una vía o alternativa que posibilite rescatar y convertir la evaluación educativa que, en algunas ocasiones, se impregna de visiones y acciones instrumentales, en una experiencia significativa, democrática, comprensiva, integral, sensible a las necesidades e intereses de la persona, y centrada en la potencialización del saber, hacer y ser. De esta manera, podría ser posible que el docente de manera progresiva, abandone estructuras, metodologías, estrategias, dinámicas y visiones rígidas o técnicas, desde el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias lúdico-pedagógicas que den cuenta de los desempeños, progresos, talentos, fortalezas, debilidades y oportunidades de mejoramiento, tanto de la práctica evaluativa como el desarrollo del estudiante.

Este aplicativo ha sido pensado desde una visión de carácter lúdico-pedagógico/constructivista/sociocrítica, en el que se espera modelar o materializar los elementos constitutivos de la Ludoevaluación (fundamentación, principios rectores, fases y los momentos que la dinamizan, entre otros) a partir de mediaciones tecnológicas.

### 2. PRESENTACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL TEMA CENTRAL DEL SITIO WEB:

El aplicativo multimedial aborda y presenta los elementos constitutivos de la ludoevaluación mediados por las TIC, a razón, la fundamentación

pedagógica, los principios rectores, y las fases y los momentos, pensados estos puntos desde la integración de lo lúdico y lo formativo; además de las experiencias que se han implementado en instituciones educativas de Educación Superior, enlaces recomendados en torno al tema de la Evaluación Educativa y afines, y otros.

Cabe mencionar que este aplicativo representa dos miradas, una lineal guiada por un modelo de carácter instruccional, y una interactiva desde un modelo constructivista. La construcción pedagógica que como grupo se diseñe para el nivel de Educación Superior, corresponderá al segundo escenario; teniendo en cuenta que la idea es modelar el sentido distintivo o dinámica característica de la ludoevaluación en cada aspecto que se brinde al público objeto, de una manera interactiva, significativa, dinámica, participativa y educativa.

Como soporte pedagógico, el grupo atiende a las perspectivas y apreciaciones de Belloch (2013) en relación a los modelos constructivistas de Assure y ADDIE. Según Belloch (2013): “El modelo ASSURE tiene sus raíces teóricas en el constructivismo, partiendo de las características concretas del estudiante, sus estilos de aprendizaje y fomentando la participación activa y comprometida del estudiante. ASSURE presenta seis fases o procedimientos” (s.p.). En relación al modelo ADDIE, Belloch (2013) considera que este: “es un proceso de diseño interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador de regreso a cualquiera de las fases previas” (s.p.).

En cuanto a los aspectos de la fundamentación, principios y fases-momentos de la propuesta, se toma como referente central a Borjas (2013), quien afirma que: “la Ludoevaluación como experiencia formativa, se centra en la necesidad del ser humano de re-crearse, de expresarse libre,

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

entusiasta, gratificante, creativa y constructivamente; reconociéndose y reconociendo en otro la posibilidad de construir realidades que lo dignifiquen” (p. 19).

Sobre los principios rectores que orientan la Ludoevaluación, Borjas (2013) concibe los siguientes:

-La **lúdica** es el principal principio de esta propuesta, entendida como una forma de vida que aporta a la plenitud del individuo (Dinello, 2004). Teniendo en cuenta este principio, es requisito fundamental que con y desde la evaluación se promueva el desarrollo de competencias para la vida, en un ambiente lejos de la presión y donde reine el goce de participar de las experiencias evaluativas.

-El principio de **cooperación**, implica el establecimiento de acuerdos para realizar, de manera armónica una meta común; lo cual va de la mano de procesos de interacción que permitan conocer, compartir y actuar de manera fraterna, siendo copartícipes en la consecución de metas comunes.

-Es el sujeto que protagoniza el **aprendizaje**, quien debe tener el rol protagónico en los procesos evaluativos, participando en la planificación (selección de las estrategias con las que se le puede evaluar), en la retroalimentación, en el reconocimiento de sus desarrollos y alcances.

-**El diálogo** permite el reconocimiento del otro, lo que implica una interacción horizontal basada en el respeto y la empatía; de ahí que se debe excluir de los ámbitos de evaluación, la imposición de la autoridad vertical. Los eventos ludoevaluativos deben permitir trabajar alrededor de las relaciones interpersonales horizontales.

-La **motivación** impulsa el interés y el deseo por automotivarnos para lograr lo que nos proponemos, y realizar acciones, actividades y

tareas encaminadas para superar retos, metas y deseos.

-La actitud lúdica es una expresión de **libertad**, si el individuo se siente subordinado y controlado, el disfrute se reducirá (Dewey, 1989); por lo que se necesita que las personas aprendan a pronunciar sus propias palabras y no a repetir las de otras, que puedan comunicarse auténticamente a través del diálogo para convertirse en un individuo que se transforma en creador de su propia historia.

-El principio de **autoconocimiento** se concibe como la capacidad que tienen los individuos de reflexionar y pensar metacognitivamente sobre sí mismos, sobre sus pensamientos, actuaciones, deseos, fortalezas, debilidades, sueños, capacidades e intereses. El autoconocimiento contribuye a la autoaceptación y fortalece la autoestima, pues los sujetos que se conocen son capaces de reconocer su potencial, las áreas en la que puede mejorar y ello los lleva a tomar decisiones que les permitan ser mejores seres humanos capaces de exigir el respeto a sus derechos y preparados para cumplir sus deberes de manera responsable. (s.p.).

Por último, Borjas (2013) manifiesta que la Ludoevaluación se dinamiza a través de fases y momentos, los cuales se entienden de la siguiente manera:

### •Fase de Planeación:

**1. Momento de Diagnóstico:** El docente, mediante la aplicación de una encuesta, realiza una exploración sobre los intereses, gustos y preferencias lúdicas de los estudiantes, con el fin de que las experiencias evaluativas a realizar se caractericen por ser gratificantes para ellos.

**2. Momento de Reflexión:** El docente analiza los resultados del momento anterior, y decide cuál es el propósito formativo de la estrategia ludoevaluativa a desarrollar con los estudiantes.



## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

**3. Momento de Diseño:** El docente, en conjunto con representantes de sus estudiantes, organizan las experiencias ludoevaluativas a desarrollar.

**4. Momento de Alistamiento:** El docente, en conjunto con representantes de sus estudiantes, preparan los recursos necesarios para que la experiencia se pueda llevar a cabo.

•**Fase de Intervención:** Se realizan las experiencias de ludoevaluación (dependiendo de las preferencias lúdicas identificadas), a fin de valorar los desarrollos en las competencias relacionadas con la asignatura. Cabe resaltar que el docente debe registrar la información relevante sobre lo que acontece en la experiencia, y a su vez, los estudiantes pueden elaborar un informe posteriormente.

•**Fase de Retroalimentación:** Al finalizar las experiencias ludoevaluativas, se propicia el momento de la reflexión, en donde el educador y los estudiantes realizan un proceso de análisis y reflexión (auto-evaluación y co-evaluación) sobre lo desarrollado en la actividad, a fin de identificar fortalezas a potenciar, dificultades a subsanar, y oportunidades de mejora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y en la práctica pedagógica del docente. (págs. 35-38)

### 3. CARACTERÍSTICAS DE LOS DESTINATARIOS Y NECESIDADES DEL PROBLEMA:

Este aplicativo tiene como finalidad llegar en forma directa a todos los docentes, de educación superior en primer lugar, así como también de otros contextos, para motivar en ellos el deseo de implementar en sus prácticas de aula experiencias ludoevaluativas que les permitan transformar los hábitos de sus estudiantes frente a la evaluación. El aplicativo multimedia busca orientar al usuario (Docentes) en la utilización de la Ludoevaluación como una alternativa de evaluación en la Educación Superior mediada por las TIC. Por lo anterior permite solucionar la necesidad de contar

con un sitio web que aborde los temas de evaluación desde una perspectiva diferente a lo convencional y tradicional.

Partiendo de una revisión sistemática en diversas fuentes bibliográficas, respecto a las visiones y prácticas de la comunidad educativa frente a la evaluación educativa, las TIC y el papel del docente (competencias TIC), la integración de las TIC en las dinámicas evaluativas, y otros temas afines, se han identificado algunas necesidades relacionadas con: a) la incorporación de eventos evaluativos de carácter técnico en el ámbito educativo (Lukas y Santiago, 2014; Sánchez, 2013; García, 2010), b) el énfasis que se le otorga al Saber por encima del Hacer y el Ser de los individuos (Padilla, Gil, Rodríguez, Torres, y Clares, 2010; Gil, 2012; Artola, Ruiz, Pérez, Díaz, y López, 2013), y c) la escasa utilización de las TIC como mediadoras en procesos de evaluación (Dorrego, 2006; Rodríguez, 2005; Fontán, 2004); necesidades estas que requieren ser atendidas e intervenidas pedagógicamente.

En este sentido, la población objeto a quien va dirigido este sitio, serán aquellos sujetos que integran cada uno de los contextos donde es requerida la Ludoevaluación, es decir, la comunidad educativa en general. Específicamente, para el contexto de la Evaluación del Aprendizaje, se beneficia el estudiantado y profesorado de todos los niveles educativos (preescolar, básica primaria, básica secundaria y media, y educación superior). Con respecto al contexto de la Evaluación Docente, se ven favorecidos los docentes y directivos docentes de una institución educativa, y para el contexto de la Evaluación Institucional, se benefician los estudiantes, docentes, directivos, padres de familia y comunidad.

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

### 4. OBJETIVOS DEL SITIO WEB:

Este aplicativo multimedial tiene como finalidad llegar en forma directa a todos los docentes de educación superior para motivar en ellos el deseo de implementar en sus prácticas de aula experiencias ludoevaluativas mediadas por TIC, que les permitan transformar los hábitos de sus estudiantes frente a la evaluación.

Otra de las finalidades es orientar al usuario (Docentes) en la utilización de la Ludoevaluación como una alternativa de evaluación en la Educación Superior mediada por las TIC. Por lo anterior permite solucionar la necesidad de contar con un sitio web que aborde los temas de evaluación desde una perspectiva diferente a lo convencional y tradicional.

Consolidar una futura fuente de formación e información para los entes o agentes educativos interesados en generar cambios y transformaciones profundas en las dinámicas evaluativas desarrolladas en la educación superior; a través de la planeación, desarrollo y valoración de experiencias evaluativas democráticas, significativas y formativas, mediadas por las TIC.

Generar un espacio de interacción docente en el cual se pueda promover la ludoevaluación como estrategia evaluativa en la educación superior.

Informar a los docentes conceptos, principios, metodología, fases y experiencias de la práctica ludoevaluativa, como medio para impulsar la aplicación de esta práctica de evaluación innovadora en el contexto de educación superior.

Disponer el aplicativo multimedial como repositorio de experiencias ludoevaluativas desarrolladas.

Orientar a los docentes en la estructuración de experiencias ludoevaluativas en el contexto de la educación superior, brindando herramientas que les permitan crear sus propias experiencias mediadas por TIC.

### 5. CONTENIDOS A TRATAR:

En el espacio otorgado para el nivel de Educación Superior del aplicativo multimedial que se diseñe, se espera elaborar el contenido pedagógico y metodológico de los siguientes aspectos:

- Fundamentación pedagógica de la ludoevaluación.
- Principios rectores que orientan la ludoevaluación.
- Fases y momentos que dinamizan la ludoevaluación.
- Experiencias ludoevaluativas que se han implementado en instituciones educativas de Educación Superior.
- Enlaces recomendados en torno al tema de la evaluación educativa y afines.

### 6. MATERIALES Y FUENTES SELECCIONADOS:

Para el desarrollo de los contenidos pedagógicos del sitio web, se emplearán las siguientes fuentes e insumos:

**Recursos físicos:** Se cuenta con un libro realizado por la autora principal de la propuesta de Ludoevaluación, referenciado de la siguiente manera: Borjas, M. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil. Más que un requisito, un asunto serio*. Barranquilla: Editorial Universidad del Norte.

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

De igual forma, se cuentan con investigaciones y experiencias ludoevaluativas previas en los niveles de educación preescolar, educación básica primaria, pregrado y postgrado, alrededor de la ludoevaluación.

Así mismo, se cuenta con un inventario de posibles juegos que podrán ser desarrollados como parte de la experiencia ludoevaluativa en el escenario virtual.

Por último, se cuenta con 04 experiencias diseñadas y aplicadas de Ludoevaluación mediadas por TIC en instituciones de educación superior en el caribe colombiano, las cuales se efectuaron con apoyo de aplicaciones libres consultadas por internet.

**Recursos Humanos:** Se cuenta con el apoyo de profesionales expertos en el tema de la Evaluación, la Ludoevaluación, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), quienes aportarán sus conocimientos y experiencias, y brindarán recomendaciones viables para desarrollar el trabajo de manera favorable.

**Recursos Económicos:** A futuro, se podría emplear un rubro del proyecto de un joven investigador de Colciencias, quien desde su trabajo podrá aportar y nutrir el contenido del sitio diseñado, así como también, efectuar el desarrollo del mismo.

**Recursos Tecnológicos:** Se cuenta con equipos de cómputo personales y de la Universidad del Norte, los cuales se encuentran a disposición del equipo investigador para realizar el diseño de las experiencias y el contenido pedagógico del aplicativo multimedial.

### 7. SITUACIONES DIDÁCTICAS Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

Las situaciones didácticas del sitio web, se abordan y tratan en las actividades o experiencias interactivas relacionadas con los aspectos centrales de la ludoevaluación, tales como: Principios pedagógicos, Fundamentación y Fases y Momentos que la dinamizan.

Para los aspectos antes mencionados, se han diseñado las siguientes actividades:

**\*Navegando la ludoevaluación:** En esta actividad, el docente se convierte en el capitán de un barco que esta en un puerto listo para zarpar, pero debe hacer una escala antes de llegar a su destino final, el capitán docente conocerá tres puertos y superando una serie de pruebas en cada uno de ellos conocerá las **Fases y momentos de la ludoevaluación** divididos en: Puerto 1. Fase de Planeación, Puerto 2. Fase de Intervención y Puerto 3. Fase de Retroalimentación. Una vez que se logre resolver las pruebas u obstáculos en cada puerto, el capitán podrá obtener un pergamino brillante; este contiene una leyenda que invita a desarrollar experiencias ludoevaluativas en el ámbito educativo.

**\*El mundo de la evaluación:** Esta actividad fue diseñada para que de manera lúdica el aplicativo multimedia diera la posibilidad a los usuarios de conocer la **Fundamentación de la ludoevaluación** mediante la realización de una serie de pruebas que encontrará el usuario dentro de unas puertas encontradas en el escenario.

**\*Ludo-caminos:** Esta actividad nos lleva a conocer los **Principios de la ludoevaluación** a partir de un gran laberinto, este juego se encuentra dividido en 7 diferentes laberintos, en los cuales, el usuario encontrará unos obstáculos que le impedirán continuar su camino de no resolver



## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

un acertijo. Cada uno de los 7 laberintos representa uno de los principios de la ludoevaluación (Motivación, Lúdica, Autoconocimiento, Libertad, Cooperación, Diálogo y Aprendizaje)

Cabe mencionar que para el desarrollo de cada actividad, el usuario contará con: a) Pistas que le brindarán ayuda, b) Un tiempo estipulado para realizarlas, y c) Orientaciones a tener en cuenta para lograr los objetivos de cada una.

Como requerimientos técnicos generales del sitio, se determinaron los siguientes:

- Los textos mayores a 60 palabras deben presentar la opción de ver más, a fin de ampliar la información presentada.
- El tipo de letra y tamaño de los párrafos debe ser coherente entre las secciones a desarrollar en el sitio.
- Al hacer clic en los principios, estos deben direccionar a la plantilla en movimiento, es decir, el usuario debe tener la opción de elegir el principio que desea leer o revisar.
- Para dinamizar y ambientar el sitio, esperamos contar con un avatar que oriente, brinde algunas indicaciones, anime y apoye al usuario durante su visita en el escenario interactivo.
- En el aspecto de fases y momentos, es necesario que cuando el usuario haga clic en cada uno de los contextos, se dirccione a cada una de las fases y se desglosen los momentos correspondientes, y se brinde la opción de visualizar y descargar el instrumento que los dinamiza.
- Cabe destacar que si la descripción del texto de cada momento supera 60 palabras, debe brindarse la opción de ver más para ampliar la información presentada.
- Se podría contar con música de ambientación, pero con un volumen adecuado y medido.
- Emplear una paleta de colores adecuada, y atractiva para el usuario.
- Las imágenes podrían ser diversas, es decir, incluir personas de todas las razas y culturas en donde se requiera.
- El sitio debe ser escalable y flexible, es decir, tener la facilidad para actualizarse, modificarse, enriquecerse, alimentarlo y expandirse.
- Es necesario averiguar en qué plataforma se montará el sitio (Blackboard)
- Las experiencias relacionadas con la evaluación del aprendizaje, a presentar en el sitio, se deben clasificar por asignaturas o grupo de competencias que favorecen.
- Los juegos o estrategias lúdicas a presentar en el sitio deben ser fáciles de entender y/o comprender por el usuario.
- Agregar hipervínculos a los enlaces que se encuentran en las referencias bibliográficas.
- Para las experiencias ludoevaluativas, se debe tener en cuenta lo siguiente:
- Las imágenes van cambiando pero la descripción del evento ludoevaluativo se mantendrá fija.

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

• La estructura de la descripción de los eventos ludoevaluativos, debe ser la siguiente:

- \*Nombre de la experiencia
- \*Autores
- \*Asignatura
- \*Grado o semestre académico
- \*Propósito formativo
- \*Descripción

son definitorios, pues se nutrirán con las ideas creativas del personal encargado (diseñador(a) gráfico(a), ilustrador e ingeniero(a)) de desarrollar el diseño del mismo. A continuación, se comparten algunas

imágenes de lo que se ha construido hasta el momento en el programa adobe illustrator y el link del modelado en Wix.

### 8. DISEÑO DE NAVEGACIÓN:

Con la intención de representar cómo se visiona el sitio web, se han realizado unos modelados en los programa Wix y adobe illustrator, los cuales no

- Modelado en Wix:  
<http://maedumedios.wixsite.com/ludoeva>
- Modelado en adobe illustrator:



## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

ludoevaluación

Porque evaluar debe ser gratificante

Fundamentación
Principios
Fases y Momentos
Contextos
Experiencias
Enlaces Recomendados
Repositorio
Referencias

¿Qué es la Ludoevaluación?

La ludoevaluación es una propuesta alternativa a la evaluación tradicional, la cual posee un carácter formativo e innovador que integra la evaluación y la lúdica a través de experiencias agradables, motivantes, y significativas que posibilitan la valoración holística del ser, y contribuyen a la mejora y transformación de las dinámicas evaluativas



Aspectos centrales de la Ludoevaluación

¿Para qué se evalúa?

Se evalúa para orientar a los individuos y la comunidad educativa en general, sobre sus procesos y desarrollo

¿Quién evalúa?

En las experiencias ludoevaluativas pueden participar docentes, estudiantes, padres de familia, y directivos

Aspectos centrales de la Ludoevaluación

¿Para qué se evalúa?

Se evalúa para orientar a los individuos y la comunidad educativa en general, sobre sus procesos y desarrollo en diferentes procesos. La idea es valorar las potencialidades y los aspectos que pueden ser susceptibles de mejora para emprender acciones de crecimiento que impacten y transformen la realidad, y el contexto

¿Quién evalúa?

En las experiencias ludoevaluativas pueden participar docentes, estudiantes, padres de familia, y directivos (rectores, coordinadores) de la comunidad educativa de manera libre y activa, dependiendo del contexto en el que se implemente la estrategia formativa; mediante procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación

¿Qué se evalúa?

**Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes:** Se valoran las dimensiones, capacidades, potencialidades, y talentos del estudiante, desde los componentes del Saber, Saber Hacer y Saber Ser y .Convivir Juntos

**Evaluación docente:** Se valoran los componentes conceptuales, procedimentales y actitudinales de los docentes, desde las competencias funcionales y comportamentales

**Evaluación institucional:** Se valoran los desarrollos de las áreas de Gestión directiva, Gestión académica, Gestión administrativa y financiera, y Gestión de la comunidad de los procesos que se desarrollan en las instituciones

¿Cómo se evalúa?

En los eventos ludoevaluativos se evalúa a través de experiencias lúdicas que generen disfrute, goce y alegría a los individuos que participan de estas, donde puedan ser ellos mismos, participar activamente, sentirse agradados, y libres de tensiones. También, se emplean instrumentos que dinamizan la recolección de información, reflexión y análisis sobre los aspectos o componentes a valorar

¿Dónde se evalúa?

La ludoevaluación se puede desarrollar en espacios o contextos formales y no convencionales, en un ambiente estimulante, gratificante, abierto, y alejado de estructuras rígidas que posibiliten el pleno desarrollo de experiencias lúdicas que resulten al tiempo agradables, formativas, y significativas a nivel personal y/o colectivo



## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

Porque evaluar debe ser gratificante

FundamentaciónPrincipiosFases y MomentosContextosExperienciasEnlaces RecomendadosRepositorioReferencias

¿Qué principios orientan esta forma de evaluación?

Lúdica

Diálogo • Aprendizaje • Motivación • Libertad • Cooperación • Autoconocimiento

**Lúdica**  
Necidad del ser humano de sentir, expresa, comunicar y vivir emociones como placer, deleite, disfrute y goce frente a la vida, a partir de experiencias gratificantes que posibilitan la interacción, comunicación, creatividad, participación, libertad y el desarrollo armónico del ser humano

Porque evaluar debe ser gratificante

FundamentaciónPrincipiosFases y MomentosContextosExperienciasEnlaces RecomendadosRepositorioReferencias

Las estrategias e instrumentos que se proponen para dinamizar cada una de las fases y los momentos de la Ludoevaluación, representan una guía y orientación flexible que usted puede emplear para desarrollar la experiencia ludoevaluativa; por lo que puede sentirse en la libertad de utilizar otras técnicas que le permitan

llevar a cabo el evento ludoevaluativo adecuadamente

La propuesta de ludoevaluación invita a pensar la evaluación a través de las siguientes fases, con sus respectivos momentos

Evaluación del Aprendizaje del Estudiante

Evaluación Docente

Evaluación Institucional

A continuación, se encuentra la explicación general de los momentos de la Ludoevaluación



## 9. EVALUACIÓN:

La evaluación del sitio se realizará de acuerdo al usuario que en contacto con el sitio web, por lo anterior, consideramos que la evaluación se realizará de la siguiente forma:

### 1. Verificación y Validación por pares expertos:

Inicialmente el aplicativo multimedial será sometido a una verificación por parte de pares expertos, con el objetivo de asegurar que funcione correctamente, que esté de acuerdo a las especificaciones, así mismo que satisfaga el objetivo para el cual fue creado y los requerimientos funcionales.

De igual manera, la validación debe dar cuenta de la Identificación de que los recursos sean de fácil

lectura y navegabilidad, donde los diferentes componentes y recursos tipográficos e iconográficos añadan un valor didáctico y estético a los contenidos y no sean elementos distractores.

### 2. Evaluación parte del usuario usuario:

Inicialmente los usuarios efectuarán la evaluación del contenido pedagógico y estructura del sitio web, mediante el apartado “Comentarios o Sugerencias” del mismo, el cual posibilitará que el usuario brinde observaciones, recomendaciones y retroalimentación constructiva, a fin de identificar fortalezas a potenciar, debilidades a subsanar y oportunidades de mejora.

De igual manera, el aplicativo tendrá la posibilidad de efectuar la evaluación al usuario que ingrese, en la medida que revise y viva la experiencia de ludoevaluación en el sitio. Esta

## GUIÓN EDUCATIVO CONCEPTUAL

evaluación se llevará a cabo mediante las actividades formativas dispuestas en el mismo, tales como “Ludo-búsqueda”, “Ludo-puzzle”, y “Ludo-obstáculos”, entre otros.

Es importante tener presente que en cada actividad, el aplicativo tendrá mecanismo para dar una evaluación al usuario, es decir, que el usuario tendrá la oportunidad de saber si desarrolla apropiadamente o no la actividad a la luz de los principios, momento y actividades de la ludoevaluación. También la evaluación de la actividad se realizará con temporizador, lo que permite determinar si el usuario logra el objetivo en el tiempo establecido, en el caso de no lograrlo, automáticamente se reiniciará la partida y deberá intentarlo nuevamente. En el caso de lograr el objetivo, el usuario tendrá la opción de seleccionar y trabajar otro aspecto central de la Ludoevaluación.

## 10. BIBLIOGRAFÍA:

Belloch, C. (2013). Entornos Virtuales de Formación. Universitat de Valencia. Tomado de <http://www.uv.es/belloch/pedagogia/EVA4.wiki?1>

Borjas, M. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil. Más que un requisito, un asunto serio*. Barranquilla: Editorial Universidad del Norte.

Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos: nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Editorial Paidós.

Dinello, R. (2004). *Ludotecas Ludocreativas*. Bogotá: Editorial Cooperativa Magisterio.

## 11. ANEXOS:

GUIÓN EDUCATIVO TÉCNICO				
En el presente documento reposa los diseños de experiencias interactivas para el aplicativo multimedial, relacionadas con los aspectos centrales de la Ludoevaluación.				
Diferenciadas por los siguientes colores:				
<b>FUNDAMENTACIÓN</b> El mundo de la evaluación				
<b>PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS</b> Ludo-caminos				
<b>FASES Y MOMENTOS</b> Navegando la ludoevaluación				
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio				
NUMERO DEL ASPECTO GENERAL	FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN EL MUNDO DE LA LUDOEVALUACIÓN			
¿PARA QUÉ? La ludoevaluación se centra en la necesidad del ser humano de recrearse, expresarse libre, entusiasta, gratificante, creativa y constructivamente.				
Descripción del momento	Descripción de la actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema (Restricciones para el programador y/o diseñador)	Contenido del sitio
En la parte superior del primer escenario se ubica como título "El mundo de la evaluación". Debajo de este un mundo en movimiento y al lado del mundo un avatar con forma humana. El avatar de la ludoevaluación se ubica a través de globos de diálogo y luego invita a hacer clic sobre el mundo para ingresar a las actividades sobre fundamentación.	El primer escenario es una portada de entrada en la que se encuentra un mundo en movimiento, un avatar que da la bienvenida a invita al usuario a entrar al "mundo de la ludoevaluación".	El usuario a través del mouse, haciendo clic sobre el avatar interactiva invita al usuario a introducirse en el mundo de la ludoevaluación. Haciendo clic sobre el mundo en movimiento accederá a otro escenario que le guiará programáticamente en los aspectos centrales de la fundamentación.	Este primer escenario es solo una portada que, a través de una presentación atractiva e interactiva invita al usuario a introducirse en la fundamentación de la ludoevaluación. El escenario debe tener música de fondo, preferiblemente música instrumental pero animada. La imagen del mundo a utilizar debe ser interactiva, y representativa de la ludica, debe permanecer en movimiento. El avatar debe ser una figura humana (si es posible que en algún espacio el usuario pueda elegir el género del avatar), debe generar instrucciones en globos de diálogos.	Título del escenario: "El mundo de la ludoevaluación". Avatar en movimiento. Globos de diálogos.
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.				
NUMERO DEL ASPECTO GENERAL	PRINCIPIOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-CAMINOS			
¿PARA QUÉ? La integración de los principios de Autoconocimiento, Aprendizaje, Diálogo, Motivación, Cooperación, y Lúdica en los eventos evaluativos, posibilita la promoción del disfrute, trabajo conjunto, comunicación, interacción, reconocimiento del yo y del otro, construcción de saberes e interés de los individuos que participan de estos.				
Restricciones del momento	Descripción de la actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
En la parte superior se debe ubicar el nombre del juego o actividad "Ludo-caminos". Debajo del título, en todo el centro, debe haber un escenario central de esta experiencia. Este escenario se ubica en la parte superior del mundo en movimiento por donde se ubica el avatar. En los bordes o esquinas del escenario, se ubican tres iconos que representan las actividades de la ludoevaluación: (Icono: Lúdica).	El escenario del juego "Ludo-caminos" corresponde a un laberinto con una meta, la cual contiene los nombres de los principios de la ludoevaluación. Específicamente, el usuario puede elegir y hacer un camino en el laberinto que encontrará una serie de obstáculos como preguntas o acertijos a superar. Cuando el usuario supera los obstáculos, se le otorga un punto. En los bordes o esquinas del escenario, se ubican tres iconos que representan las actividades de la ludoevaluación: (Icono: Lúdica).	Utilizar el mouse para "Seleccionar el camino del laberinto que resulte de su interés, y con el que pueda superar los obstáculos en la actividad." "Elegir los iconos (Lúdica, Lúdica y Lúdica) a través de la información que le brinda las instrucciones, responder a las preguntas, superar los obstáculos y hacer clic en ellos." "Elegir los iconos (Lúdica, Lúdica y Lúdica) a través de la información que le brinda las instrucciones, responder a las preguntas, superar los obstáculos y hacer clic en ellos."	Es necesario que las imágenes a emplear en los obstáculos sean de libre acceso, tengan buen tamaño, forma, con una paleta de colores adecuada, y correspondan a preguntas, acertijos de lógica, matemáticas, palabras, palabras incompletas, personas de diversas razas y géneros, etc. Cuando el usuario haga clic en los iconos aleatorios del tiempo, se debe desplegar un recuadro que brinde la respectiva información (no jugar a los dados). Deben aparecer unas flechas interactivas a cada paso de cada icono, que invite al usuario a hacer clic en ellos. Cuando el usuario se encuentre con un obstáculo y haga clic sobre él, aparecerá un recuadro con la información o acertijo que debe resolver.	El contenido de cada uno de los aspectos a crear y desarrollar en el sitio, es el siguiente: Nombre del juego que debe aparecer en la parte superior: "Ludo-caminos". Texto del laberinto del avatar que aparece en la parte superior: "¿Cómo crees cuáles son los principios que orientan la Ludoevaluación? Te invitamos a elegir un camino que te ayudará a comprenderlos mejor". Texto ubicado en la parte inferior del escenario: ¿PARA QUÉ? Debes de este sitio, se ubica la siguiente frase: La integración de los principios de Autoconocimiento, Aprendizaje, Diálogo, Motivación, Cooperación, y Lúdica en los eventos evaluativos, posibilita la promoción del disfrute, trabajo conjunto, comunicación, interacción, reconocimiento del yo y del otro, construcción de saberes e interés de los individuos que participan de estos. Para los iconos que orientan al usuario: "Texto del icono de las instrucciones: Elegir un camino que desees recorrer, y además a resolver una serie de acertijos que te ayudarán a conocer cada uno de los principios de la Ludoevaluación." "Texto del icono de pistas: Cuando no puedes resolver el acertijo o información relacionada con..."
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.				
NUMERO DEL ASPECTO GENERAL	FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN			
¿PARA QUÉ? La Ludoevaluación se desarrolla en espacios agradables, revalorizadores, y participativos, que orientan a los participantes de los eventos evaluativos sobre sus desarrollos en aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.				
Restricciones del momento	Descripción de la actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
La actividad consiste en ayudar al "Capitán Doctor" a navegar la Ludoevaluación superando una serie de pruebas o obstáculos, que dan inicio en el punto 1. Para poder navegar en su totalidad la Ludoevaluación, deberá superar tres pruebas que están representadas en los puntos 1, 2, 3, los cuales corresponden a las fases y momentos de la Ludoevaluación, en el contexto de la evaluación del aprendizaje del estudiante de Educación Superior. Una vez que se logra resolver las pruebas o obstáculos en cada punto, el capitán podrá obtener un porcentaje sobre este contenido una leyenda que invita a desarrollar experiencias ludoevaluativas en el ámbito educativo.	En la parte superior, se debe ubicar el nombre del juego o actividad: Navega la Ludoevaluación. Debajo del título, en todo el centro, se ubica el escenario principal de la actividad, el cual consiste en una carta de navegación con tres puntos (1, 2, 3) los cuales representan las fases y momentos de la Ludoevaluación. Punto 1. Fase de Planeación: En esta fase, el "Capitán Doctor" deberá encontrar la pareja correspondiente para cada uno de los textos, los cuales se conceptúan, palabras o ejemplos relacionados con la ludoevaluación, y en su defecto experiencias aplicadas o desarrolladas en diferentes contextos. Punto 2. Fase de Interacción: En esta fase, el "Capitán Doctor" deberá encontrar la pareja correspondiente para cada uno de los textos, los cuales se conceptúan, palabras o ejemplos relacionados con la ludoevaluación, y en su defecto experiencias aplicadas o desarrolladas en diferentes contextos. Punto 3. Fase de Reflexión: En esta fase, el "Capitán Doctor" deberá encontrar la pareja correspondiente para cada uno de los textos, los cuales se conceptúan, palabras o ejemplos relacionados con la ludoevaluación, y en su defecto experiencias aplicadas o desarrolladas en diferentes contextos.	Elegir los iconos que le brindan información sobre el tiempo, las pistas y las instrucciones, responder a las preguntas, superar los obstáculos y hacer clic en ellos. Hacer clic en los iconos para avanzar y continuar con la actividad. Guardar la partida una vez terminada en otro momento. Completar los contenidos en blanco con palabras o frases de la definición o pista.	Los escenarios y las imágenes deben tener un estilo visual atractivo. Se debe emplear una paleta adecuada para la actividad. Cuando el usuario haga clic en los iconos del tiempo, las instrucciones o pistas, debe aparecer un recuadro en forma de porcentaje, en el cual se brinde la información que requiere para avanzar en el desarrollo de la actividad. En cada recuadro deben aparecer la información con un contenido no mayor de 40 caracteres. El usuario puede hacer clic en el juego, así como guardar la partida para retomarla en otro momento.	El contenido de cada uno de los aspectos a crear y desarrollar en el sitio, es el siguiente: Nombre del juego que debe aparecer en la parte superior: Navegando la Ludoevaluación. Pregunta ubicada en la parte superior del escenario, el cual dice así: Capitán Doctor, ¿Cómo crees cuáles son las Fases y Momentos que orientan la Ludoevaluación? Te invitamos a navegar rumbo a esta experiencia, a través de cada punto, y así conocerás esta alternativa de evaluación. Frase orientadora de la Ludoevaluación en la parte inferior del escenario: ¿PARA QUÉ? La Ludoevaluación se desarrolla en espacios agradables, revalorizadores, y participativos, que orientan a los participantes de los eventos evaluativos sobre sus desarrollos en aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio

Por otra parte, el guión educativo técnico, se convirtió en la manera eficaz de describir de forma clara las ideas relacionadas a la visión del sitio web, esto en cuanto a la representación gráfica de cada uno de los escenarios y la forma en que se desarrollarían las distintas actividades diseñadas. Para contemplar de manera clara este tipo de contenido, fue necesario contar en el guión con unos espacios destinados a la representación de la visión que se tiene del sitio web, un lugar donde colocar las figuras, personajes y cualquier otro gráfico que se consideren necesarios para los distintos escenarios. Además este guión cuenta con espacios fundamentales a tener en cuenta en el diseño del aplicativo, como son: la descripción detallada del escenario, descripción de las actividades, descripción de las acciones que deberá hacer el usuario, instrucciones para el personal que se encargaran de su creación y la descripción de los contenidos que ahí se encontrarán.

## Formato 2. Guión educativo técnico

NOMBRE DEL ASPECTO GENERAL		NOMBRE DEL ASPECTO Y TITULO DE LA ACTIVIDAD		
Redactar una nota sobre el aspecto trabajado				
Descripción del escenario	Descripción de actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema (Instrucciones para el programador y/o diseñador)	Contenido del sitio

NOMBRE DEL ASPECTO Y TITULO DE LA ACTIVIDAD Ejemplo del escenario N° ( )
<div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p>Ejemplificar la idea del escenario de forma gráfica</p> </div>

**Fuente:** Diseñado por Astorga y Borjas, 2016



A continuación, se presenta el guion educativo técnico diligenciado:

## GUIÓN EDUCATIVO TÉCNICO

En el presente documento reposa los diseños de experiencias interactivas para el aplicativo multimedial, relacionadas con los aspectos centrales de la Ludoevaluación.

Diferenciadas por los siguientes colores:

### FUNDAMENTACIÓN

El mundo de la evaluación

### PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Ludo-caminos

### FASES Y MOMENTOS

Navegando la ludoevaluación

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / EL MUNDO DE LA LUDOEVALUACIÓN

Ejemplo del escenario N° 1



Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / LAS PUERTAS DE LA FUNDAMENTACIÓN

### Ejemplo del escenario N° 2



Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

NOMBRE DEL ASPECTO GENERAL

FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN  
EL MUNDO DE LA LUDOEVALUACIÓN

¿SABÍAS QUÉ? la ludoevaluación se centra en la necesidad del ser humano de recrearse, expresarse libre, entusiasta, gratificante, creativa y constructivamente.

Descripción del escenario	Descripción de actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema (Instrucciones para el programador y/o diseñador)	Contenido del sitio
<p>En la parte superior del primer escenario se ubica como título "el mundo de la evaluación". Debajo de este un mundo en movimiento y al lado del mundo un avatar con forma humana. El avatar da la bienvenida a través de globos de diálogo y luego invita a hacer clic sobre el mundo para ingresar a las actividades sobre fundamentación.</p>	<p>El primer escenario es una portada de entrada en la que se encuentra un mundo en movimiento, un avatar que da la bienvenida e invita al usuario a entrar al "mundo de la ludoevaluación"</p>	<p>El usuario a través del mouse, haciendo clic sobre el avatar puede leer las indicaciones que este le da. Haciendo clic sobre el mundo en movimiento accederá a otro escenario que le adentra propiamente en los aspectos centrales de la fundamentación.</p>	<p>Este primer escenario es solo una portada que, a través de una presentación atractiva e interactiva motiva al usuario a introducirse en la fundamentación de la ludoevaluación.</p> <p>-el escenario debe tener música de fondo, preferiblemente música instrumental pero animada.</p> <p>La imagen del mundo a utilizar debe ser interactiva, y representativa de la lúdica, debe permanecer en movimiento. El avatar debe ser una figura humana (si es posible que en algún espacio el usuario pueda elegir el género del avatar), debe generar instrucciones en globos de diálogos.</p>	<p>-Título del escenario: "el mundo de la ludoevaluación"</p> <p>-Avatar en forma humana.</p> <p>-Mundo en movimiento</p> <p>-Globos de diálogos</p>

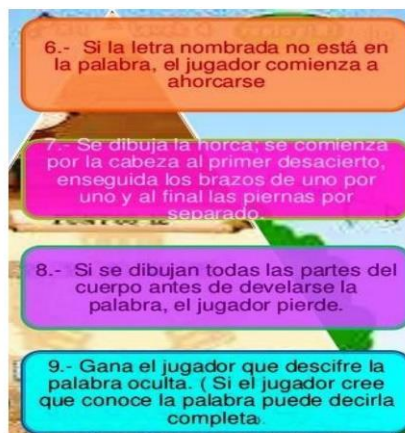
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

NOMBRE DEL ASPECTO GENERAL	FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN LAS PUERTAS DE LA FUNDAMENTACIÓN			
Descripción del escenario	Descripción de actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
Como segundo escenario se muestra un pasillo con múltiples puertas, en la parte superior del escenario se debe anotar como título: "las puertas de la fundamentación". Nuevamente el avatar da la bienvenida e invita al usuario a buscar en las puertas para encontrar las diferentes actividades que responden a los aspectos centrales de la fundamentación. El número de puertas debe ser entre 12 y 14 puertas ubicadas a lado y lado del pasillo, estas pueden ser de diversos colores o estar reseñadas con algún emoticón o número etc.	El segundo escenario es un espacio que comunica al usuario con cada uno de los aspectos de la fundamentación de la ludoevaluación. -las puertas son la entrada a diversas actividades relacionadas con la preguntas que responden a los aspectos centrales. - son ocho preguntas y el escenario tiene entre 12 y 14 puertas.  El avatar da la bienvenida a la actividad y las indicaciones para realizarla, también motiva al usuario a intentar nuevamente cada vez que falla una actividad o encuentra una puerta vacía. El usuario hará clic sobre cada puerta hasta encontrar las actividades, sin embargo debe resolverlas en el orden que se encuentran en el cuadro (pag.20 libro ludoevaluación) por lo cual deberá regresar al escenario cada vez que supere una actividad para buscar la que continúa en el orden.	El usuario a través del mouse interactúa con el espacio haciendo clic sobre cada puerta se moverá en el escenario buscando las puertas que contienen las actividades que se relacionan con cada pregunta.	El espacio debe generar motivación en el usuario, por lo que es recomendable que se utilicen colores llamativos, música de fondo y efectos de sonido al desplazarse al entrar a las puertas.  El avatar debe desplazarse o cambiar de lugar en varias ocasiones mientras el usuario se mueve en el escenario. Las puertas deben ser de diversos colores o estar reseñadas con alguna figura o número y emitirá efectos de sonido al hacer clic sobre ellas.	El escenario tendrá en fondo del pasillo el título "las puertas de la fundamentación". Entre 12 y 14 puertas en diversos colores, ubicadas a lado y lado del pasillo. Un avatar con forma humana y los respectivos globos de diálogo para la bienvenida y las indicaciones con los siguientes textos (Hola, bienvenidos a las puertas de la fundamentación. Haz clic sobre cada puerta hasta encontrar las actividades que responden a las preguntas de los aspectos centrales)  Música de fondo y efectos de sonido.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-AHORCADO

### Ejemplo del escenario N° 3





## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-AHORCADO

Descripción del escenario	Descripción de actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>El fondo del escenario es un jardín en el que hay varios árboles, uno de los cuales será el soporte o la estructura de donde cuelga el ahorcado, alrededor hay plantas, flores, animales.</p> <p>Al lado del árbol se ubican las líneas a llenar con las letras.</p> <p>Debajo de las líneas deben ir apareciendo las letras que se han escrito durante el juego</p> <p>- en la parte superior izquierda del escenario el número de frases aprobadas.</p> <p>En la parte inferior derecha está ubicado un reloj como cronómetro para marcar los tiempos de la prueba.</p> <p>-el avatar ubicado en la parte inferior izquierda para dar las indicaciones y reglas del juego, las cuales aparecen en globos de diálogos y también para regalar letras (solo dos) como ayuda en el juego.</p>	<p>Al hacer clic sobre la puerta que contiene la actividad relacionada con ¿para qué evaluar?, aparece un aviso sobre la pregunta que el usuario debe responder con las actividades.</p> <p>-Se despliega la actividad ludo-ahorcados en la cual el usuario deberá completar frases relacionadas con una pregunta.</p> <p>-El usuario tendrá la oportunidad de completar 5 frases de las cuales debe aprobar 3 para que la actividad se dé por superada.</p> <p>-En cada oportunidad aparecen demarcadas el número de letras que tiene la frase a completar, el usuario, utilizando el teclado del dispositivo que use, introduce las letras que considera completan la frase, por cada error que cometa se ira completando una figura humana hasta quedar colgado por el cuello, simulando una persona ahorcada.</p> <p>-El avatar estará en el escenario de la actividad para dar las indicaciones del juego y para motivar al usuario.</p> <p>-La actividad estará controlada por un cronómetro que marcará el tiempo en cada oportunidad de completar una frase y también marcará el tiempo límite para superar toda la prueba, el cual será de 3 minutos por frase y 15 minutos para el total de la prueba, al finalizar el tiempo en una frase que no ha sido completada, la figura humana se ahorcara</p> <p>-Al completar el número mínimo de frases el usuario detendra el cronómetro en la opción finalizar partida y de esta forma retorna al escenario de las puertas.</p>	<p>El usuario a través del teclado del dispositivo, puede introducir las letras para completar la frase.</p> <p>Con el mouse puede hacer clic sobre la imagen del avatar para que este le regale una letra como pista, esta opción solo puede ser usada en dos ocasiones por cada frase.</p> <p>Al hacer clic sobre el cronómetro este presenta las opciones:</p> <p>Siguiente frase, para pasar a otra frase y así ahorrar tiempo o finalizar partida para detener toda la prueba después de haber completado el mínimo de frases o su totalidad.</p>	<p>Aviso de pregunta: aparece una imagen con el texto de la pregunta <b>¿para qué evalúa?</b>, debajo de la pregunta una flecha con la palabra <b>INICIAR</b>, para dar inicio a la partida.</p> <p>-Seguidamente se despliega el escenario sobre el cual se desarrolla la actividad, el cual debe tener una organización de los elementos de manera que todos estos estén a disposición del usuario.</p> <p>-Todas las imágenes a utilizar deben tener un aspecto real y seguir una armonización del espacio.</p> <p>-Una vez se despliega el escenario de la actividad aparece la primera frase y todos los elementos de la prueba, cada vez que el usuario inserte una letra en la frase debe aparecer la misma si pertenece a la frase o una parte del cuerpo del ahorcado.</p> <p>-Las partes del cuerpo del ahorcado deben aparecer en el siguiente orden: cabeza,, tronco, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha, pierna izquierda.</p> <p>-Una vez se ha completado el cuerpo, debe aparecer la imagen ahorcada y una advertencia de que la partida ha terminado y que intente nuevamente. El avatar dará las instrucciones paso a paso y las voces de alerta cuando el jugador falle en una letra y también cuando el tiempo esté por terminar.</p>	<p>Espacio tipo jardín, con árboles, flores y animales.</p> <p>Un árbol grande será la estructura sobre la cual colgará el ahorcado.</p> <p>Al lado del árbol las líneas para las letras.</p> <p>Debajo de las líneas aparecen las letras utilizadas</p> <p>En la parte superior izquierda el número de oportunidades aprobadas.</p> <p>Parte inferior derecha, reloj tipo cronómetro</p> <p>Parte inferior izquierda el avatar.</p>

## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-SOPA

### Ejemplo del escenario N° 4



ludosopas

A	G	I	E	T	A	K	J	F	N	K	H	X	M	Z	F	S	B	E	O
T	F	D	N	C	N	Y	G	Q	R	B	L	P	D	K	X	G	N	I	P
Q	I	K	F	V	M	X	L	P	Z	E	E	L	B	K	R	Y	S	T	B
D	K	U	N	P	M	T	C	C	P	T	C	B	F	U	F	X	V	E	W
E	Z	F	N	P	I	L	Y	Y	J	T	O	O	S	T	F	H	S	E	G
V	B	X	H	G	Q	E	S	R	B	J	J	Q	N	K	D	S	I	W	J
N	C	I	Q	A	R	A	A	J	N	Y	Y	V	X	O	N	I	S	K	Z
F	L	W	T	E	V	N	C	X	T	W	N	K	J	R	C	B	S	B	T
R	D	W	N	B	N	B	N	J	R	P	D	O	R	P	E	R	E	B	I
L	Q	D	N	R	C	G	D	V	M	V	U	M	I	I	G	S	D	J	O
C	W	C	X	Q	P	F	P	X	N	N	F	Y	V	C	D	Y	A	J	T
I	Q	K	F	O	Y	O	T	W	N	K	R	N	I	O	L	C	D	V	F
E	S	S	W	W	F	M	T	Q	C	N	L	R	V	M	E	O	I	W	I
C	N	I	P	O	M	Z	M	E	L	N	C	Y	N	P	J	Z	C	F	F
B	F	T	E	E	I	P	X	T	N	J	B	V	O	E	R	D	A	R	V
A	O	L	K	U	D	E	H	O	W	C	A	J	C	T	G	A	P	I	C
D	Q	V	V	X	U	J	S	Z	R	Z	I	C	H	E	W	G	A	F	Y
E	Y	G	N	D	I	M	M	U	O	Z	B	A	X	N	B	C	C	C	U
P	G	T	S	X	N	Z	X	O	Y	T	F	P	L	C	P	R	K	N	F
W	E	K	I	Q	K	F	Q	Y	J	N	M	Y	M	I	T	E	A	N	T
N	G	Y	Z	D	C	L	N	Z	Y	E	R	Z	T	A	D	C	O	R	V
N	C	K	F	G	C	N	B	R	Q	Q	V	L	J	S	O	A	S	A	Q
F	H	J	W	H	Z	E	S	S	P	U	C	X	K	O	H	H	D	N	N
R	M	S	E	D	P	Q	W	S	N	M	A	O	T	Y	S	C	K	E	S
J	O	C	N	B	C	D	G	V	B	P	S	R	B	F	Z	W	I	J	S

CAPACIDADES  
 COMPETENCIAS  
 CONOCER  
 CONVIVIR  
 HACER  
 POTENCIALIDADES  
 SER

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.



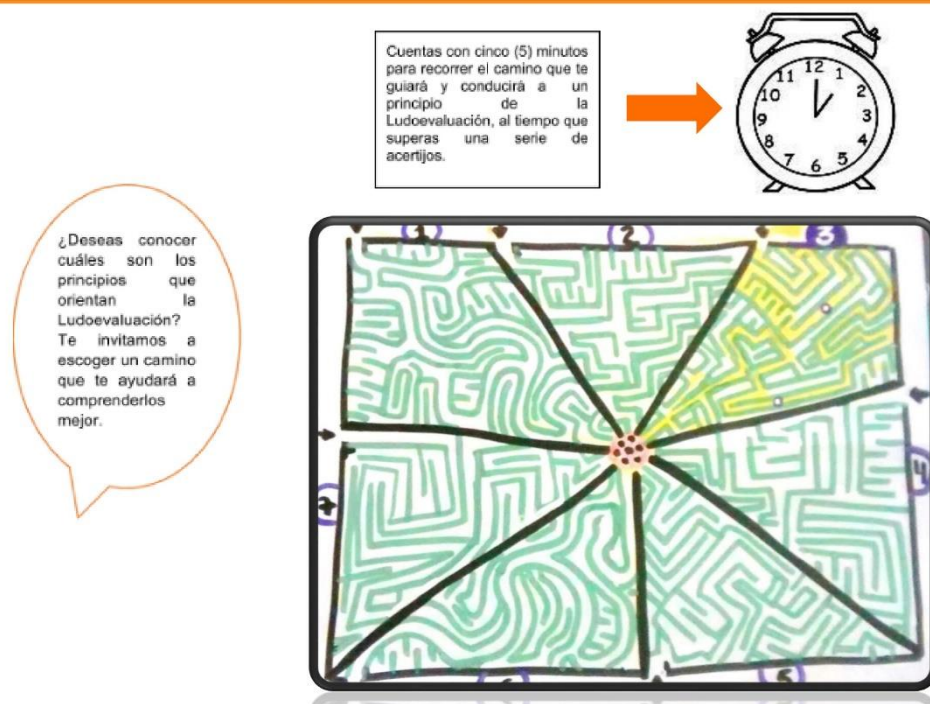
## FUNDAMENTACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-SOPA

Descripción del escenario	Descripción de actividad interactiva	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>En la parte superior del escenario se ubica la pregunta ¿Para qué evalúa?</p> <p>el escenario contiene una sopa de letras, un cronómetro y nuevamente el avatar que orienta al usuario en la realización de la actividad.</p> <p>A un lado de cuadro con la sopa de letras se ubican las palabras que responden a la pregunta base de la actividad y la cuales debe buscar el usuario en la sopa de letras.</p> <p>En la parte central inferior del escenario se encuentran iconos de ayuda para el usuario que le facilitarán la realización de la actividad en el tiempo estipulado.</p>	<p>El objetivo principal de esta actividad es encontrar en la sopa de letras las palabras que responden a la pregunta ¿Qué evalúa?</p> <p>La actividad inicia cuando el usuario hace clic en la flecha que indica la palabra iniciar, en ese momento se despliega un cuadro con una sopa de letras y el cronómetro inicia la cuenta regresiva para que el usuario encuentre el total de las palabras.</p> <p>el tiempo estipulado para encontrar todas las palabras es de 2 minutos.</p> <p>Son 7 palabras en total a encontrar.</p> <p>Debe completar las 7 palabras encontradas antes los dos minutos estipulados.</p> <p>Al terminar los dos minutos establecido el usuario no ha encontrado la totalidad de las palabras, la sopa cambia la posición de todas las letras y el usuario debe iniciar de cero y encontrar todas las palabras nuevamente hasta lograr encontrarlas todas en menos de dos minutos para que la actividad se dé como superada.</p> <p>una vez encuentra todas las palabras, el avatar le indica que el tiempo en que logró realizarlo y lo felicita por haberlo logrado</p>	<p>El usuario interactúa con el espacio en esta actividad a través del mouse, con el que puede seleccionar las palabras dentro de la sopa haciendo clic sostenido sobre la palabra encontrada la cual se sombrea automáticamente.</p>	<p>El escenario debe tener música de fondo durante todo el tiempo que el usuario se encuentre navegando en el sitio.</p> <p>La sopa de letras debe ser llamativa y las letras claras y tamaño adecuado para que las palabras puedan ser identificadas con un leve grado de dificultad.</p> <p>el avatar debe dar todas las instrucciones que el usuario debe conocer para la realización de la actividad, en lenguaje hablado y con voz clara y lenguaje entendible, .</p> <p>los iconos de ayuda, ubicados en la parte central inferior del escenario deben ser dos, una flecha giratoria que le permite al usuario revolver la sopa, es decir, reiniciar la forma en la que están dispuestas las letras dentro de la sopa.</p> <p>Un segundo icono representado con una mano que al hacer clic sobre el le muestra al usuario la inicial de una de las palabras a identificar.</p>	<p>Imagen de fondo en colores llamativos.</p> <p>Sopa de letras con palabras a identificar.</p> <p>Cronometro digital Avatar.</p>

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## PRINCIPIOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-CAMINOS

### Ejemplo del escenario N°1 (laberinto completo)



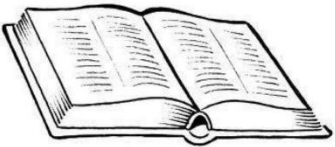
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## PRINCIPIOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-CAMINOS

Ejemplo del escenario N°2 (laberinto específico)


Elige un camino que desees recorrer, y atrevete a resolver una serie de acertijos que te ayudarán a conocer cada uno de los principios de la Ludoevaluación.

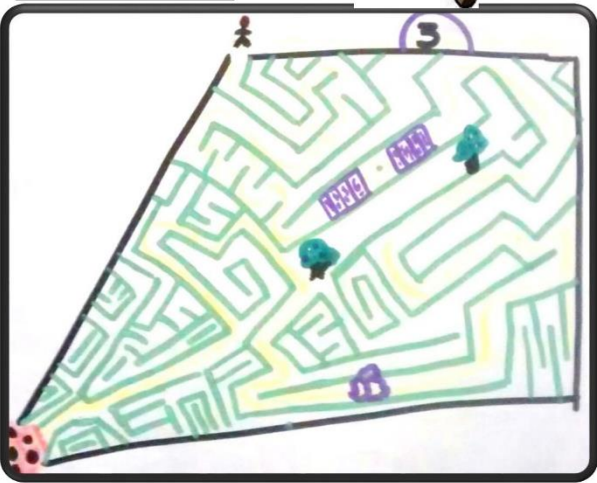
↑






Cuando no puedas resolver el acertijo o adivinanza relacionada con un principio de la ludoevaluación, haz clic en la lupa para recibir ayuda.

→





Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

NOMBRE DEL  
ASPECTO  
GENERAL

## PRINCIPIOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / LUDO-CAMINOS

**¿SABÍAS QUÉ?** La integración de los principios de Autoconocimiento, Aprendizaje, Diálogo, Motivación, Cooperación, y Lúdica en los eventos evaluativos, posibilita la promoción del disfrute, trabajo conjunto, comunicación, interacción, reconocimiento del yo y del otro, construcción de saberes e interés de los individuos que participan de estos.

Descripción del escenario	Descripción de actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>-En la parte superior, se debe ubicar el nombre del juego o actividad: "Ludo-Caminos".</p> <p>-Debajo del título, en todo el centro, se ubica el escenario central de esta experiencia. Este escenario consiste en un laberinto conformado por siete entradas con caminos que contienen obstáculos y conducen a la meta.</p> <p>-En los bordes o esquinas del escenario, se ubicarán tres íconos referidos a: las instrucciones (ícono: libro); tiempo (ícono:</p>	<p>El escenario del juego "Ludo-Caminos" corresponde a un laberinto con siete caminos que conducen a una meta, la cual contiene los nombres de los principios de la Ludoevaluación aleatoriamente.</p> <p>Específicamente, el usuario podrá elegir y tomar un camino en el que encontrará una serie de obstáculos como acertijos o adivinanzas a superar (piedras, puentes incompletos, personas y otros objetos que bloqueen el camino), que le darán luces o pistas sobre el principio que está recorriendo, pues este no sabrá a qué principio</p>	<p>-Utilizar el mouse para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Seleccionar el camino del laberinto que resulte de su interés, y con el que le gustaría trabajar en la actividad.</li> <li>*Elegir los íconos (reloj, lupa y libro) aleatorios que le brindarán información sobre el tiempo, las pistas y las instrucciones, necesarias para realizar la actividad.</li> <li>*Elegir los íconos (cuadro, triángulo y chulo) aleatorios que le ayudarán a pausar, continuar y guardar la partida del juego.</li> <li>*Hacer clic en los obstáculos que se</li> </ul>	<p>-Es necesario que las imágenes a emplear en los obstáculos sean de libre acceso, tengan buen tamaño, forma, con una paleta de colores adecuada, y correspondan a piedras, charco de agua, animales, pelotas, puentes incompletos, personas de diversas razas y géneros, etc.</p> <p>-Las imágenes a presentar en el escenario general, deben tener un estilo más realista y no tan caricaturesco.</p> <p>-Cuando el usuario haga clic en los íconos aleatorios del tiempo, instrucciones y pistas, se debe desglosar un recuadro que brinde la respectiva información (no mayor a 40 palabras). Deben aparecer unas flechas intermitentes al lado de cada ícono, que inviten al usuario a hacer clic en ellos.</p> <p>-Cuando el usuario se encuentre con un obstáculo y haga clic sobre éste, aparecerá un recuadro con la adivinanza o acertijo que debe</p>	<p>El contenido de cada uno de los aspectos a crear y desarrollar en el sitio, es el siguiente:</p> <p>-Nombre del juego que debe aparecer en la parte superior: "Ludo-Caminos"</p> <p>-Texto del bocadillo del avatar que aparece en la parte izquierda: "¿Deseas conocer cuáles son los principios que orientan la Ludoevaluación? Te invitamos a escoger un camino que te ayudará a comprenderlos mejor"</p> <p>-Texto ubicado en la parte inferior del escenario: ¿SABÍAS QUÉ?. Debajo de este título, se ubica la siguiente frase: La integración de los principios de Autoconocimiento, Aprendizaje, Diálogo, Motivación, Cooperación, y Lúdica en los eventos evaluativos, posibilita la promoción del disfrute, trabajo conjunto, comunicación, interacción, reconocimiento del yo y del otro, construcción de saberes e interés de los individuos que participan de estos.</p> <p>-Para los íconos que orientan al usuario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Texto del ícono de las instrucciones: Elige un camino que desees recorrer, y atrevete a resolver una serie de acertijos que te ayudarán a conocer cada uno de los principios de la Ludoevaluación.</li> <li>*Texto del ícono de pistas: Cuando no puedas resolver el acertijo o adivinanza relacionada con</li> </ul>



Descripción del escenario	Descripción de actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>reloj) y pistas (icono: lupa). El usuario podrá elegir el ícono libremente.</p> <p>Estos íconos estarán acompañados de una flecha intermitente que invitarán al usuario a revisarlas. Al hacer clic sobre estos íconos, se desglosa un recuadro con la información correspondiente.</p> <p>-En la parte izquierda de la pantalla, se presentará un avatar que invitará al usuario a escoger un camino que le ayudará a comprender los principios ludoevaluativos. El avatar tendrá un bocadillo con el siguiente texto: ¿Deseas conocer cuáles son los principios que orientan la Ludoevaluación?</p>	<p>corresponde el camino seleccionado.</p> <p>Una vez el usuario supere los obstáculos, llegará al centro del laberinto, y allí deberá elegir el nombre del principio que considera abordó y trabajó durante el recorrido experimentado.</p> <p>Para alcanzar la meta, el usuario contará con las siguientes herramientas:</p> <p>-Pistas para resolver el acertijo o adivinanza relacionada con un principio de la ludoevaluación.</p> <p>-Un tiempo estipulado para recorrer el camino que lo conducirá a un principio de la Ludoevaluación.</p> <p>-Orientaciones que deberá tener en cuenta para llegar a la meta.</p>	<p>atraviesan u obstaculizan el paso del avatar en el camino.</p> <p>*Hacer clic en la opción de respuesta que considera resuelve la adivinanza o acertijo.</p> <p>*Hacer clic en el nombre del principio que considera trabajó o abordó durante el recorrido del camino fundamentación.</p>	<p>resolver, y las opciones de respuesta. Una vez el usuario logre resolver el acertijo en el tiempo estipulado, el obstáculo desaparece del camino y el usuario podrá mover el avatar para continuar. En el caso de que el usuario no lo logre en el primer intento, tendrá una segunda oportunidad de resolver otra adivinanza. Si finalmente no logra adivinar, el sistema le indicará cuál era la respuesta correcta y podrá continuar.</p> <p>-Se puede contar con música de ambiente (de libre acceso) que brinde distensión y tranquilidad al usuario, a un volumen adecuado.</p>	<p>principio de la ludoevaluación, haz clic en la lupa para recibir ayuda.</p> <p>*Texto del ícono de tiempo: Cuentas con cinco (5) minutos para recorrer el camino que te guiará y conducirá a un principio de la Ludoevaluación, al tiempo que superas una serie de obstáculos.</p> <p>*Texto de las adivinanzas por principios:</p> <p><b>1. Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Los estudiantes realizan los trabajos y/o compromisos académicos sin apatía y sin un sobre esfuerzo adicional</li> <li>-Los estudiantes sienten un impulso emocional que los anima a realizar acciones y persistir en ellas, para culminar un compromiso académico</li> </ul> <p><b>a. Ilusión</b></p> <p><b>b. Desánimo</b></p> <p><b>c. Esperanza</b></p> <p><b>2. Lúdica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Las evaluaciones en las que participan los estudiantes, resultan gratificantes y significativas</li> <li>-Los docentes piensan, diseñan y desarrollan evaluaciones en espacios formativos que generan disfrute y distensión</li> </ul> <p><b>a. Jugar</b></p> <p><b>b. Placer o disfrute</b></p> <p><b>c. Tiempo libre</b></p> <p><b>3. Autoconocimiento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La evaluación educativa posibilita reconocer e identificar fortalezas, debilidades, y oportunidades de mejora; es decir, conocerse a uno mismo.</li> <li>-La evaluación posibilita pensar, reflexionar y analizar en qué estoy fallando, lo que estoy haciendo bien y lo que puedo mejorar</li> </ul> <p><b>a. Autoobservación</b></p> <p><b>b. Anhelos</b></p> <p><b>c. Libertad</b></p>

Descripción del escenario	Descripción de actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>Te invitamos a escoger un camino que te ayudará a comprenderlos mejor.</p> <p>-En la parte inferior de la pantalla, se ubicarán tres íconos referidos a: pausar el juego (ícono: cuadro); continuar con el juego (ícono: triángulo) y guardar la partida (ícono: chulo). El usuario podrá elegir el ícono libremente.</p> <p>-Debajo de estos íconos, aparecerá un recuadro fijo que contenga el siguiente título: ¿SABÍAS QUÉ?, y debajo se ubica la siguiente frase: La integración de los principios de Autoconocimiento, Aprendizaje, Diálogo, Motivación, Cooperación, y Lúdica en los eventos evaluativos, posibilita la promoción del disfrute, trabajo conjunto, comunicación, interacción, reconocimiento del yo y del otro, construcción de saberes e interés de los individuos que participan de estos.</p>	<p>Cabe mencionar que si el usuario no logra llegar a la meta en el tiempo establecido, se reiniciará la partida, y deberá intentarlo nuevamente. En cambio, si logra el objetivo, el usuario podrá seleccionar libremente un nuevo laberinto para conocer un nuevo principio ludoevaluativo.</p> <p>-Durante el recorrido de los caminos, el usuario será representado por un avatar animado que se moverá a medida que se superen los distintos obstáculos presentados, en tanto el usuario lo arrastre con el mouse.</p>			<p><b>4. Libertad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-En las actividades o experiencias formativas, los estudiantes tienen derecho a escoger el compañero con el que desean trabajar</li> <li>-En las evaluaciones, el docente diseña preguntas, casos y situaciones que ameritan elegir o tomar decisiones</li> </ul> <p><b>a. Dependencia</b></p> <p><b>b. Ataduras</b></p> <p><b>c. Albedrío</b></p> <p><b>5. Cooperación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Estrategia para desarrollar una actividad con otros que los beneficia a todos</li> <li>-Nace por el interés que varios individuos tienen por concluir un trabajo.</li> </ul> <p><b>a. Colaboración</b></p> <p><b>b. Ayuda</b></p> <p><b>c. Apoyo</b></p> <p><b>6. Diálogo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Acción en la que dos o más personas exponen sus ideas.</li> <li>-Cuando se habla con otro individuo sobre un asunto o problema para encontrar una posible solución.</li> </ul> <p><b>a. Discusión</b></p> <p><b>b. Conversación</b></p> <p><b>c. Negociación</b></p> <p><b>7. Aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Proceso a través del cual se adquiere o modifica el saber.</li> <li>-Lo que se obtiene a partir del estudio.</li> </ul> <p><b>a. Entendimiento</b></p> <p><b>b. Sabiduría</b></p> <p><b>c. Conocimiento</b></p>

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Ejemplo del escenario N°1



Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

#### NOMBRE DEL ASPECTO GENERAL

### FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

¿SABÍAS QUÉ? La Ludoevaluación se desarrolla en espacios agradables, retroalimentadores, y participativos, que orientan a los participantes de los eventos evaluativos sobre sus desarrollos en aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Descripción del escenario	Descripción de actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
La actividad consiste en ayudar al "Capitán Docente" a navegar la Ludoevaluación superando una serie de pruebas u obstáculos que dan inicio en el puerto 1. Para poder navegar en su totalidad la Ludoevaluación, deberá superar tres pruebas que están representadas en los puertos 1,2,3, los cuales corresponden a las fases y momentos de la Ludoevaluación, en el contexto de la evaluación del aprendizaje del estudiante de Educación Superior.	En la parte superior, se debe ubicar el nombre del juego o actividad: Navega la Ludoevaluación.  -Debajo del título, en todo el centro, se ubica el escenario principal de la actividad, el cual consiste en una carta de navegación con tres puertos (1,2,3), las cuales representan las fases y momentos de la Ludoevaluación.  <b>Puerto 1. Fase de Planeación:</b>  En este puerto, se debe completar un crucigrama con palabras claves, tales como el Diagnóstico, Reflexión, Diseño, Alistamiento, las cuales tienen como objetivo expresar las actividades claves de la Fase de Planeación.  <b>Puerto 2. Fase de Intervención:</b>  En esta fase, el "Capitán Docente" deberá encontrar la pareja correspondiente para cada uno de los textos, los obedecen a conceptos, palabras o ejemplos relacionados con la Ludoevaluación, o en su defecto experiencias aplicadas o desarrolladas en diferentes contextos.	Elegir los íconos que le brindarán información sobre el tiempo, las pistas y las instrucciones, necesarias para realizar las actividades interactivas.  Hacer clic en los íconos para pausar y continuar con el juego, así como guardar la partida para retomarla en otro momento.  <b>Puerto 1. Fase de Planeación:</b>  Completar, los cuadrados en blanco con palabras a partir de la definición o pista	Los escenarios y las imágenes deben tener un estilo videojuegos.  -Se debe emplear una tipografía adecuada para la actividad.  - Cuando el usuario haga clic en los íconos del tiempo, instrucciones y pistas, debe aparecer un recuadro en forma de pergamino, en el cual le brinde la información que requiera para avanzar en el desarrollo de la actividad. En cada recuadro deben aparecer la información con un contenido no mayor de 40 caracteres. -El usuario puede pausar y continuar con el juego, así como guardar la partida para retomarla en otro momento.	El contenido de cada uno de los aspectos a crear y desarrollar en el sitio, es el siguiente:  -Nombre del juego que debe aparecer en la parte superior: Navegando la Ludoevaluación.  -Pergamino ubicado en la parte izquierda del escenario, el cual reza así: Capitán Docente, ¿Deseas conocer cuáles son Fases y Momentos que orientan la Ludoevaluación? Te invitamos a navegar rumbo a esta experiencia, a través de cada puerto, y así conocerás esta alternativa de evaluación.  Frase orientadora de la Ludoevaluación en la parte inferior del escenario: ¿SABÍAS QUÉ? La Ludoevaluación se desarrolla en espacios agradables, retroalimentadores, y participativos, que orientan a los participantes de los eventos evaluativos sobre sus desarrollos en aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.



Descripción del escenario	Descripción de actividad	Rol del usuario	Restricciones del sistema	Contenido del sitio
<p>Por lo anterior, para navegar la Ludoevaluación y desarrollar cada una de las fases y momentos, el usuario contará con los siguientes recursos:</p> <p>A) Carta de navegación en la cual tendrá la ruta de navegación.</p> <p>B) Pistas que le brindará el juego para cumplir las pruebas u obstáculos relacionados con las fases y los momentos de la Ludoevaluación.</p> <p>C) Un tiempo estipulado para desarrollar las pruebas u obstáculos.</p> <p>Es importante tener presente que si el usuario no logra el objetivo de cada obstáculo, en el tiempo establecido, se reiniciará la prueba en el nivel que se encuentre, y deberá intentarlo nuevamente.</p> <p>Una vez termine de realizar todas las pruebas, el usuario podrá seleccionar y trabajar otro aspecto central de la Ludoevaluación.</p>	<p><b>Puerto 3. Fase de Retroalimentación:</b></p> <p>En esta fase, el “Capitán Docente” deberá armar un rompecabezas. Las piezas combinadas correctamente formarán una figura o una escena que recree un docente dialogando con los estudiantes. Una vez arme correctamente la imagen, en el centro de la pantalla aparecerá un letrero relacionado con el propósito de la fase.</p> <p><b>Contexto de la pantalla:</b></p> <p>En la parte izquierda de la pantalla se deben ubicar los iconos para orientar a los usuarios sobre las instrucciones, tales como:</p> <p>A) Tiempo de las pruebas: Reloj de arena o temporizador.  B) Carta de navegación en miniatura que dé cuenta de donde se encuentra ubicado o el trazado de la navegación  C) El nombre del puerto donde se encuentre ubicado, con el fin de que siempre el usuario tenga presente que fase está desarrollando.  D) Antes de iniciar cada prueba, deberá aparecer un pergamino con las instrucciones del juego.  E) Botón de inicio o star, para comenzar la prueba.  F) Botón de pausa.  G) Botón de guardar.  H) Botón de ayuda.  I) Botón en forma de catalejo</p>		<p>- El usuario puede utilizar el botón de ayuda cuando requiera de instrucciones extras para desarrollar o avanzar en las actividades.  -Cuando el usuario le dé clic al ícono de la lupa, podrá recibir alguna pista, aparecerá un texto breve o sintético que brinde información sobre el momento en el que se encuentre trabajando.</p>	<p>-Contenido de los pruebas 1, 2 y 3 (ver al final)</p> <p>-Para los íconos que orientan al usuario:</p> <p>*Texto del ícono de las instrucciones (libro):  Desarrolla las actividades para cada las fases, 1, 2 y 3 (ver al final).</p> <p>*Texto del ícono de pistas (lupa):  Cuando se te dificulte la actividad para cada una de las fases, haz clic en la lupa para recibir ayuda.</p> <p>*Texto del ícono de tiempo (reloj):  Cuentas con 10 minutos para navegar por los mares de la Ludoevaluación, al tiempo que superas las pruebas para cada una de las tres fases..</p>

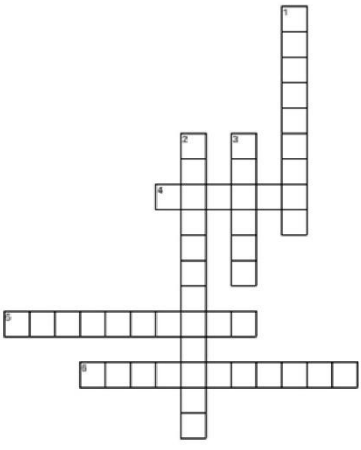
Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Ejemplo de actividad N° 1

#### Puerto 1. Fase de Planeación:

**Actividad:** Crucigrama

CRUCIGRAMA: PLANEACIÓN DE LA LUDOEVALUACIÓN		
<p><b>HORIZONTAL</b></p> <p>4. Momento para Esquematizar las actividades de Ludoevaluación teniendo en cuenta preferencias lúdicas de los estudiantes.</p> <p>5. Práctica formativa que posibilita valorar integralmente al estudiante.</p> <p>6. Momento en el cual se identifican, intereses, gustos y motivaciones de los estudiantes.</p>		<p><b>VERTICAL</b></p> <p>1. Momento en el cual se analizan las encuestas con el propósito de conocer aspectos de la evaluación, así como las preferencias lúdicas.</p> <p>2. Momento en el cual se prepara, organiza y verifican los recursos requeridos para desarrollar las actividades de Ludoevaluación.</p> <p>3. Actividades que generan placer y diversión.</p>

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Ejemplo de actividad N° 2

**Puerto 2. Fase de Planeación:**

**Actividad:** Encuentre la pareja en texto

**ENCUENTRE LA PAREJA EN TEXTO: FASE INTERVENCIÓN**

Arrastra con el mouse cada palabra sobre su pareja correspondiente. Si logras acertar, desaparecerán las dos

Ludoevaluación	Ludoevaluación	Reflexión docente	Estudiantes	Heteroevaluación	Recursos	Lúdicas	Competencias
Planeación	Planeación	Materiales	Coevaluación	Alistamiento	Reflexión docente	Autoevaluación	Libertad
Diagnostico	Diseño	Recursos	Diagnostico	Autoevaluación	Competencias	Estrategias	Heteroevaluación
Diseño	Alistamiento	Lúdicas	Materiales	Estrategias	Libertad	Estudiantes	Coevaluación

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Ejemplo de actividad N° 2

**Puerto 3. Fase de Retroalimentación:**

**Actividad:** Rompecabezas

**ROMPECABEZA: FASE RETROALIMENTACION**

Arrastra con el mouse y combina las piezas para formar la figura correspondiente.



Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Soluciones

#### Solución de actividad N° 1.- Crucigrama

##### VERTICAL:

1. Momento en el cual se analizan las encuestas con el propósito de conocer aspectos de la evaluación, así como las preferencias lúdicas: Reflexión

2. Momento en el cual se prepara, organiza y verifican los recursos requeridos para desarrollar las actividades de Ludoevaluación: Alistamiento

3. Actividades que generan placer y diversión: Juego.

##### HORIZONTAL:

4. Momento para esquematizar las actividades de Ludoevaluación teniendo en cuenta preferencias lúdicas de los estudiantes: Diseño

5. Práctica formativa que posibilita valorar integralmente al estudiante: Evaluación

6. Momento en el cual se identifican, intereses, gustos y motivaciones de los estudiantes: Diagnóstico

#### Solución de actividad N° 2: Encuentre la pareja en texto

Ludoevaluación	Ludoevaluación	Reflexión docente	Reflexión docente	Heteroevaluación	Heteroevaluación	Competencias	Competencias
Planeación	Planeación	Materiales	Materiales	Alistamiento	Alistamiento	Coevaluación	Coevaluación
Diagnóstico	Diagnóstico	Recursos	Recursos	Autoevaluación	Autoevaluación	Libertad	Libertad
Diseño	Diseño	Lúdicas	Lúdicas	Estrategias	Estrategias	Estudiantes	Estudiantes

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

## FASES Y MOMENTOS DE LA LUDOEVALUACIÓN / NAVEGANDO LA LUDOEVALUACIÓN

### Soluciones

#### Solución de actividad N° 3.- Rompecabezas



Letrero: ¡Felicitaciones Capitán Docente! Recuerde que en la fase de reflexión es importante conocer la opinión de los estudiantes, realice preguntas como ¿Cómo se sintieron?, ¿Qué aprendieron?, ¿Qué hicieron bien?, ¿Qué podrían mejorar?, Este análisis le permitirá tomar decisiones oportunas relacionadas con el desarrollo integral de los estudiantes.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material por cualquier medio.

**Fuente:** Diseñado por Astorga y Borjas, 2016

### **7.3 Validación del contenido pedagógico y metodológico de los guiones educativos.**


Para llevar a cabo la validación de los guiones realizados, se contó con la colaboración de personas con experiencia y/o conocimientos en los temas tratados en los mismos. Entre el personal que integra el grupo evaluador, tenemos a docentes de educación superior y desarrollador web.


A los evaluadores se les dio a conocer el guión educativo de contenido y los tres guiones educativos técnicos, además se les brindó como herramienta dos formatos de valoración, cada uno de estos diseñados según el guión a evaluar.

El formato de valoración para el guión educativo de contenido, contiene aspectos a evaluar relacionados a temas como el contenido, el público objetivo, recursos requeridos y necesidades a cubrir entre otras. Los evaluadores pueden marcar que tan de acuerdo están con los aspectos que encontraran y demás expresar sus observaciones en un apartado al final del formato.

#### **Formato 3.** Rejilla de Evaluación para Guión Educativo de Contenido









FORMATO DE VALORACIÓN PARA GUIÓN EDUCATIVO DE CONTENIDO				
Nombre de quien valora				
Profesión				
Ocupación				
Nivel de formación				
Experiencia profesional en años				
ASPECTOS A EVALUAR	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuer	Muy en desacuerdo
1- El guion explica detalladamente los temas a tratar en el sitio web.				
2- El guion expone claramente la Fundamentación del sitio web.				
3- El guion muestra si la propuesta del sitio web se generó para un público específico.				
4- Los objetivos planteados en el guion son realizables.				
5- En el guion se define el contenido a tratar en el sitio web.				
6- El guion cuenta con un listado de los recursos que requiere la realización del sitio web.				
7- En el guion se menciona los requerimientos técnicos con que debe				
8- El guion cuenta con algún prototipo de navegación que representa la visión del sitio web.				
9- El guion define una forma para validar el funcionamiento del sitio web.				
10- El guion expone las necesidades que supliría la creación del sitio web.				
11- El guion menciona el diseño de situaciones didácticas a partir de los aspectos centrales de la ludoevaluación				
12- El guión recoge toda la información necesaria para la elaboración de un sitio web sobre ludoevaluación.				
<b>OBSERVACIONES:</b> _____				

**Fuente:** Diseñado por Saad, 2016

El formato de valoración para el guión educativo técnico, está dirigido al diseño de la página Web y las experiencias que se encontrarán en este, algunos de los aspectos evalúan la utilización de imágenes como referentes, existencia de introducciones, detalle del rol del usuario y si el guión realizado es viable. En este formato, los evaluadores expresaran que tan de acuerdo están con los aspectos que encontrarán y al igual que el formato anterior, dispondrán de un espacio para sus observaciones.

#### Formato 4. Rejilla de Evaluación para Guión Educativo Técnico

 												
FORMATO DE VALORACIÓN PARA GUIÓN EDUCATIVO TECNICO												
Nombre de quien valora												
Profesión												
Ocupación												
Nivel de formación												
Experiencia profesional en años												
ASPECTOS A EVALUAR	GUIÓN FUNDAMENTACIÓN				GUIÓN PRINCIPIOS				GUIÓN FASES Y MOMENTOS			
	MA	A	D	MD	MA	A	D	MD	MA	A	D	MD
1- El guión contiene una portada que representa el diseño de una situación												
2- La portada anterior posee una introducción que adentra al usuario en el contenido del												
3- La descripción del escenario diseñado abarca todos los elementos necesarios para la producción de este.												
4- Las imágenes utilizadas responden claramente a la descripción la situación didáctica.												
5- Los elementos en el escenario facilitan la navegación del usuario en el sitio web.												
6- Existe una guía visible en el escenario diseñado que permite al usuario conocer la forma como debe navegar en este.												
7- La descripción de las actividades interactivas permite entender claramente la forma de participación del usuario en ella.												
8- El Rol del usuario da detalles que permiten entender claramente la forma de interacción de este con los elementos del sitio web.												
9- En las restricciones al sistema se establecen criterios claramente definidos que facilitarían la producción del sitio de acuerdo a los requerimientos del diseñador del guión.												
10- La presente situación didáctica tiene gran probabilidad de ser ejecutada gracias a la descripción clara y precisa de las ideas.												
OBSERVACIONES:												
CONVENCIONES: <b>MA</b> : Muy de acuerdo <b>A</b> : De acuerdo <b>D</b> : En desacuerdo <b>MD</b> : Muy en des												

Fuente: Diseñado por Ricardo, 2016

Una vez diligenciados los anteriores formatos por parte de los evaluadores, se pudo obtener las siguientes observaciones:

- Profundizar los requerimientos técnicos, los planteados en el guión hacen referencia a la navegabilidad y usabilidad del aplicativo
- consultar tendencias actuales de sitio web para la realización de prototipos
- ser más específico con lo que se necesita para la realización del sitio web o aplicativo

- La usabilidad y navegabilidad del sitio o aplicativo no es clara
- Se requiere ayuda de una persona experta en diseño web o ingeniero de sistemas
- Las portada de los guiones educativos técnicos les falta exploración en la parte del diseño y diagramación
- las imágenes de los guiones técnicos no muestran claramente cuáles eran las acciones de cada imagen
- El equipo gestor puede apoyarse también en encuestas, o alguna otra forma de recolección de datos que guíen el desarrollo de la idea y faciliten la ingeniería de requisitos al equipo de desarrollo.
- Una fuerte tendencia del desarrollo web actual, se enfoca en la presentación de la información a través de diseños simples, con colores planos y pocos elementos que adquieren mayor relevancia dentro de una aplicación web. Sugiero tomar como guía aplicaciones como Duolingo o Khan Academy.
- Algunas secciones del documento, relacionadas con funcionalidades y características de la aplicación, presentan ambigüedades. Por lo tanto, el documento no es una fuente suficiente de requisitos necesarios para determinar con claridad, los objetivos y puntos críticos con los que debe cumplir el equipo de desarrollo.

## **8. Conclusiones y recomendaciones**

Teniendo en cuenta los objetivos propuestos para nuestra investigación y los resultados obtenidos en la misma podemos registrar las siguientes conclusiones y así mismo sugerir recomendaciones a tener en cuenta en la continuación de esta propuesta o en propuestas futuras.

- Serrano (2002) afirma que “el peso que ha tenido la evaluación tradicional hace que sea bastante difícil asimilar la nueva propuesta que privilegia la evaluación cualitativa y formativa”. A través de nuestra experiencia podemos aseverar que la evaluación tradicional es un hito que ha marcado historia, razón por la cual dejarla de lado, significa para muchos docentes un paso difícil de afrontar.

- La ludoevaluación es una alternativa a la evaluación tradicional, por medio de la cual se le brinda al estudiante, no solo la posibilidad de ser parte activa en la construcción de su proceso evaluativo, sino también las estrategias que le permiten mejorar su aprendizaje y superar sus dificultades teniendo en cuenta su propia experiencia, la de sus pares y sus docentes (Borjas, 2013)
- La integración de las TIC a las prácticas evaluativas de los docentes es una necesidad inherente a la globalización de los procesos educativos, en este sentido, desde nuestra investigación reconocemos como nuestras las palabras de Díaz (2008) cuando afirma que esta integración, viabiliza la innovación de la práctica pedagógica lo que facilita la comprensión y transformación del saber, hacer, y ser del individuo.
- Desde los principios de la ludoevaluación se pueden diseñar experiencias mediadas por TIC, que promuevan un cambio en los procesos evaluativos en las instituciones de educación superior, ya que, como lo afirma Borjas (2013) los eventos ludoevaluativos facilitan el diagnóstico, orientación, retroalimentación, acompañamiento, además de complementar y fortalecer los procesos de aprendizaje.
- Ante el riesgo de tomar las nuevas tecnologías como una herramienta de transmisión de conocimientos, como lo afirman (Cuban 1986, 2001; Dertouzos y Moses 1979), la formación y capacitación docente debe ir de la mano con el desarrollo de estas así como la forma de aplicación de las mismas en los procesos formativos de los estudiantes. En este sentido el diseño de esta investigación posibilitará orientar la puesta en escena de un sitio en la web que oriente a docentes y estudiantes en el diseño y aplicación de la ludoevaluación como alternativa a la evaluación tradicional.
- Esta investigación se convierte en un punto de partida para fomentar en los docentes de educación superior la auto-capacitación, de manera que puedan transformar sus prácticas evaluativas, y así, proponer nuevos panoramas educativos a los profesionales que se forman en sus aulas.

- De acuerdo con Arias, M (2002) el diseño de los guiones educativos (de contenido y técnico), describe claramente lo que se pretende obtener, desde los objetivos hasta la puesta en pantalla, así, estos permiten organizar la información requerida, en nuestro caso, para la creación de un aplicativo multimedial que tiene como finalidad integrar las TIC a la ludoevaluación, a través de ellos, se crea una estrategia innovadora que brinda nuevos escenarios y permite a los docentes salir de su zona de confort y enfrentarse a nuevos retos para evolucionar en sus prácticas evaluativas.
- Según Elola y Toranzos (2000), toda evaluación genera información, pero no es una información casual sino que genera carácter retroalimentador, en este sentido podemos afirmar que la evaluación realizada en la etapa de validación fue fructífera al dar indicios que permiten mejorar la lectura de los guiones educativos a fin puedan ser concretados en la puesta en escena del sitio multimedial.
- Se hace necesario, desde nuestra propuesta de investigación, la participación de personal experto en redes y diseño de software para poder materializar lo planteado en los guiones diseñados.
- Se debe realizar un pilotaje de acuerdo al diseño de los guiones para, de esta manera, identificar posibles obstáculos en el funcionamiento de los elementos establecidos en cada escenario interactivo y la navegación del usuario.
- La ampliación de la población beneficiaria es una condición a tener en cuenta en el desarrollo de futuras investigaciones sobre esta temática.

## 9. Referencias bibliográficas

Abiantun, Z., Ahumada, V., Araujo, D., Asprilla, O., Beltrán, C., Castañeda, M.,...Trujillo, M. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, 20, 1-21. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/5888/4854>

Ahumada, P. (2001). *La evaluación en una concepción de aprendizaje significativo. Ediciones universitarias Valparaíso de la universidad católica de Valparaíso*. Chile: Ediciones Universitarias de Valparaíso

Anguita, J., Repullo, J., y Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria*, 31 (8), 527-538. Recuperado de <http://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-articulo-la-encuesta-como-tecnica-investigacion-elaboracion-cuestionarios-13047738>

Álvarez, I. (2008). Evaluación del aprendizaje en la universidad: una mirada prospectiva y retrospectiva desde la divulgación científica. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 6 (14), 235-272. Recuperado de [http://www.investigacion-psicopedagogica.com/revista/articulos/14/espanol/Art\\_14\\_228.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.com/revista/articulos/14/espanol/Art_14_228.pdf)

Arias, M. (2002). Metodología dinámica para el desarrollo de software educativo. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1296/n05arias02.pdf>

Ávila, E. (2003). Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación como herramientas necesarias en la formación profesional de los estudiantes universitarios.

*Eticanet*, 1 (1), 1-5. Recuperado de [http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las TIC como herramienta.pdf](http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero1/Articulos/Las_TIC_como_herramienta.pdf)

Barberá, E. (2006). Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación. *Revista de Educación a Distancia*, V (VI), 1-14. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54709901>

Belloch, C. (08 de octubre de 2013). Modelos de Diseño Instruccional [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?1>

Bezies, P. y Elizalde, L. (2012). Transición metodológica del proceso de evaluación docente caso UAEH. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 5 (1), 59-65. Recuperado de [http://www.rinace.net/riee/numeros/vol5-num1\\_e/art5.pdf](http://www.rinace.net/riee/numeros/vol5-num1_e/art5.pdf)

Borjas, M. (2013). *La ludoevaluación en la Educación Infantil. Más que un requisito, un asunto serio*. Colombia: Universidad del Norte.

Cacheiro, M. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Revista de Medios y Educación*, 39, 69-81. Recuperado de <http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p39/06.pdf>

Carvajal, M. y Hermán, L. (2012). *Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en formación profesional para el empleo*. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unortesp/reader.action?docID=10692598>

Castillo, S. & Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Pearson educación S.A. Madrid, España. Recuperado de

<https://estibook88.files.wordpress.com/2013/11/evaluac2a2n-educativa-de-aprendizajes-y-competencias.pdf>

Cerda, H. y León, A. (2005). *La evaluación en la educación colombiana: a propósito de un estudio sobre la realidad evaluativa en la Universidad Cooperativa de Colombia*. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unortesp/reader.action?docID=10154642>

Conde, M. J. R. (2005). Aplicación de las TIC a la evaluación de alumnos universitarios. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6 (2), 2. Recuperado de [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_06\\_2/n6\\_02\\_art\\_rodriguez\\_conde.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_06_2/n6_02_art_rodriguez_conde.htm)

Coll, C., Rochera, M., Mayordomo, R. y Naranjo, M. (2007). Evaluación continua y ayuda al aprendizaje. Análisis de una experiencia de innovación en educación superior con apoyo de las TIC. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 13 (5), 783-804. Recuperado de [http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/13/espanol/Art\\_13\\_205.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/13/espanol/Art_13_205.pdf)

Díaz, F. (2008). Educación y nuevas tecnologías de la información y la comunicación: ¿hacia un paradigma educativo innovador? *Revista Electrónica de Educación Sinéctica*, 30, 1-15. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99819167004>

Dweck, C. S., & Leggett, E. L. (1988). A social-cognitive approach to motivation and personality. *Psychological review*, 95(2), 256. Y González, V. (1997). Diagnóstico y orientación de la motivación profesional. Citado en Montico, S. (2004). La motivación en el



aula universitaria: ¿una necesidad pedagógica? *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 15(29), 105-112.

Dorrego, E. (2006). Educación a distancia y evaluación del aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia-RED*, VI, 1-23. Recuperado de <http://revistas.um.es/red/article/view/24271/23611>

Elola, N., y Toranzos, L. (2000). *Evaluación educativa*. Buenos Aires. Argentina.

Erostarbe, I. I., & Albonigamayor, J. J. (2007). Auto-evaluación a través de Internet: variables metacognitivas y rendimiento académico. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 6 (2), 59-76. Recuperado de [http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1392/1695-288X\\_6\\_2\\_59.pdf?sequence=1](http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/1392/1695-288X_6_2_59.pdf?sequence=1)

Galán, E. (2006). El guión didáctico para materiales multimedia. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios. Revista Digital Cuatrimestral, Universidad Complutense de Madrid*, XII (34). Recuperado de <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero34/guionmu.html>

Gil, J. (2012). La evaluación del aprendizaje en la Universidad según la experiencia de los estudiantes. *Estudios sobre Educación*, 22, 133-153. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22636/2/ESE22-07-Gil-Flores.pdf>

Habermas, J. y Husserl, E. (1997). *Conocimiento e Interés: la filosofía en la crisis de la humanidad europea*. Valencia: Universitat de Valencia. Servei de publicacions.

Haak, S. (2005). Recursos educativos digitales: Procesos de mediación y mediatización en la comunicación pedagógica. *RIDU*, 1 (1), 1-19. Recuperado de <http://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/36/5>

Hernández, M., Aguirre, G., y Balderrama, J. (2014). Revisión del modelo tecnoeducativo de Heinich y colaboradores (A.S.S.U.R.E.). En Esquivel, I. (1 ed.). *Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI*. págs. 61-72. Mexico. ISBN: 978-1-312-90072-1

Jiménez, C. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Colombia: Editorial Magisterio. Colombia

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Jorba, J., & Sanmartí, N. (1993). La función pedagógica de la evaluación. *Aula de innovación educativa*, 20, 20-30. Recuperado de <http://www.seg.guanajuato.gob.mx/Ceducativa/CartillaB/6antologia/Referentes%20para%20la%20evaluaci%C3%B3n/Sobre%20estrategias%20y%20herramientas%20para%20llevar%20a%20cabo%20evaluaci%C3%B3n%20f/Jorba,%20Jaume%20y%20S.%20Neus.pdf>

Lafuente, M. (2010). Evaluación de los aprendizajes mediante herramientas TIC. Transparencia de las prácticas de evaluación y dispositivos de ayuda pedagógica (Tesis de Doctorado). Universidad de Barcelona.

Leyva, Y. (2010). *Evaluación del aprendizaje: una guía práctica para profesores*. Recuperado de [http://www.ses.unam.mx/curso2012/pdf/Guia\\_evaluacion\\_aprendizaje2010.pdf](http://www.ses.unam.mx/curso2012/pdf/Guia_evaluacion_aprendizaje2010.pdf)

Lukas, J, y Santiago, K. (2014). *Evaluación educativa*. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unortesp/reader.action?docID=11028733>

Martínez, A. (2009). El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los Modelos. *Revista Apertura*, 9 (10), 104-119. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68812679010>

Martínez, F. (2013). El futuro de la evaluación educativa. *Revista Electrónica Sinéctica*, 40, 1-11. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99827467004>

Mendivil, T. (2012). Sistema de Evaluación del Aprendizaje en los Estudiantes de Educación Superior en la Región Caribe Colombiana. *Dimens. empresa*, 10 (1), 100-107. Recuperado de [http://www.uac.edu.co/images/stories/publicaciones/revistas\\_cientificas/dimension-empresarial/volumen-10-no-1/articulo10.pdf](http://www.uac.edu.co/images/stories/publicaciones/revistas_cientificas/dimension-empresarial/volumen-10-no-1/articulo10.pdf)

Migueláñez, S. (2008). *Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa* (Tesis de Doctorado). Universidad de Salamanca).

Ministerio de Educación Nacional. (1992). *Ley 30 sobre el servicio público de la Educación Superior*. Recuperado de [http://www.cna.gov.co/1741/articles-186370\\_ley\\_3092.pdf](http://www.cna.gov.co/1741/articles-186370_ley_3092.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2001). *Proyecto de Ley N° 112 sobre el sistema y la prestación del servicio público de educación superior*. Recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-284552\\_archivo\\_pdf\\_articulado.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-284552_archivo_pdf_articulado.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2003). *Decreto 2566 sobre las condiciones mínimas de calidad y demás requisitos para el ofrecimiento y desarrollo de programas académicos de educación superior*. Recuperado de [http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104846\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104846_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de educación nacional (2008). *Evaluación para los aprendizajes*. Recupero de <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-162342.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. Recuperado de [http://minerva.usc.es/bitstream/10347/5189/1/pg\\_057-078\\_inneduc9.pdf](http://minerva.usc.es/bitstream/10347/5189/1/pg_057-078_inneduc9.pdf)

Mora, A. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4 (2), 1-28. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44740211.pdf>

Molina, A. (2012). Las TIC en la educación superior como vía de formación y desarrollo competencial en la sociedad del conocimiento. *Revista electrónica de investigación Docencia Creativa*, 1, 106-114. Recuperado de <http://www.ugr.es/~miguelgr/ReiDoCrea-Vol.1-Art.15-Molina.pdf>

Moreno, T. (2009). La evaluación del aprendizaje en la universidad. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 14 (41), 563-591. Recuperado de <http://scielo.unam.mx/pdf/rmie/v14n41/v14n41a10.pdf>

López, V. (2012). Evaluación formativa y compartida en la universidad: clarificación de conceptos y propuestas de intervención desde la Red Interuniversitaria de Evaluación Formativa. *Psychology, Society, & Education*, 4 (1), 117-130. Recuperado de <http://www.psyse.org/articulos/vista%20Lopez%20Pastor.pdf>

Olmos, S. (2009). Evaluación formativa y sumativa de estudiantes universitarios: aplicación de las tecnologías a la evaluación educativa. *Revista: Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 10 (1), 305-307. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201018023020>

Oliva, P. (2009). Construcción de lista de chequeo en salud, la metodología para su construcción. Recuperado de <http://www.minsal.gob.cl/portal/url/item/7cf9e499a55c4cc7e04001011f016c69.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). *Normas en Competencias TIC para Docentes*. Recuperado de [http://www.portaleducativo.hn/pdf/Normas\\_UNESCO\\_sobre\\_Competencias\\_en\\_TIC\\_para\\_Docentes.pdf](http://www.portaleducativo.hn/pdf/Normas_UNESCO_sobre_Competencias_en_TIC_para_Docentes.pdf)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2014). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en Educación en América Latina y el Caribe*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Ortega, G. (2016). *Aplicación Didáctica de las TIC para el Fortalecimiento de Actitudes Amigables Ambientales, en Estudiantes de Básica Secundaria de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, del Municipio de San Estanislao de Kostka – Bolívar* (Tesis de Especialización en Educación Ambiental). Fundación Universitaria los libertadores.

Ortiz, E. (2007). La autoevaluación estudiantil. Una práctica olvidada. Cuaderno de Investigación en la Educación. *Centro de Investigaciones Educativas*, 22, 107-119. Universidad de Puerto Rico. Recuperado de [http://cie.uprrp.edu/cuaderno/download/numero\\_22/vol22\\_06.pdf](http://cie.uprrp.edu/cuaderno/download/numero_22/vol22_06.pdf)

Real academia española (2014). Diccionario de la lengua española. Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=Jr32svm>

Rodríguez, M. (2005). Aplicación de las TIC a la evaluación de alumnos universitarios. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 6 (2), 1-17. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021055002>

Rodríguez, D., y Valdeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Recuperado de [http://zanadoria.com/syllabi/m1019/mat\\_cast-nodef/PID\\_00148556-1.pdf](http://zanadoria.com/syllabi/m1019/mat_cast-nodef/PID_00148556-1.pdf)

Rueda, M. (2013). *La evaluación educativa: análisis de sus prácticas*. Recuperado de [https://books.google.com.mx/books?id=IJcos6TQn3IC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbgbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?id=IJcos6TQn3IC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbgbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Santos, M. (1993). La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora. *Investigación en la Escuela*, 20, 23-35. Recuperado de [http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/20/R20\\_2.pdf](http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/20/R20_2.pdf)

Serrano, M. (2002). La evaluación del aprendizaje: dimensiones y prácticas invocadoras. *Educere*, 6 (19), 247-257. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601902>

Sharif, A. y Cho, S. (2015). Diseñadores instruccionales del siglo XXI: cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional. *RUSC. Universities*

and *Knowledge Society Journal*, 12 (3), 72-86. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78038521006>

Shepard, L. (2006). La Evaluación en el Aula. En R. Brennan (Ed.), *Educational Measurement* (pp. 623-646). Westport, CT: American Council on Education.

Tenutto, M. (2002) *Herramientas De Evaluación En El Aula*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Rio del Plata.

Trigueros, F., Sánchez, R. y Vera, M. (2012). El profesorado de educación primaria ante las TIC: realidad y retos. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15 (1), 101-112. Recuperado de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/25213#vpreview>

Trillo, F., y Porto, M. (1999). La percepción de los estudiantes sobre su evaluación en la universidad. Un estudio en la facultad de ciencias de la educación. *Innovación Educativa*, 9, 55-75. Recuperado de [https://minerva.usc.es/bitstream/10347/5189/1/pg\\_057-078\\_inneduc9.pdf](https://minerva.usc.es/bitstream/10347/5189/1/pg_057-078_inneduc9.pdf)

Universidad de Valencia (2007). *La evaluación de los estudiantes en la educación superior, apuntes de buenas prácticas*. España: Universitat de Valencia.

Valencia, W. y Vallejo, J. (2015). La evaluación educativa: más que una acción, una cuestión ética. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 45, 210-234. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/668/1199>

Williams, P., Schrum, L., Sangrá, A., & Guàrdia, L. (2001). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning. *Universitat Oberta de Catalunya*. Recuperado de <http://aulavirtualkamn.wikispaces.com/file/view/2.+MODELOS+DE+DISE%C3%91O+INSTRUCCIONAL.pdf>



Yuste, R. Alonso, L. y Blázquez, F. (2012). La e-evaluación de aprendizajes en educación superior a través de aulas virtuales síncronas. *Comunicar. Revista científica de edocomunicación*, 39, 159-167. Recuperado de <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=39&articulo=39-2012-18>

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales: conceptos básicos. *Programa Integración de Tecnologías a la Docencia*. Recuperado de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxpbmVhLnVkZWEuZWR1LmNvL2VzdGlzb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

## 8. ANEXOS

### Anexo 1. Fichas conceptuales

-Nombre del reseñador:

-Categoría Temática:

Cita textual (copiar y pegar)	No. De la Pág. donde se encuentra la cita	Tema, subtema, categorías, o aspecto que trata la cita	BREVE ANÁLISIS O COMENTARIO SI SE CONSIDERA PERTINENTE (cuando leímos la cita, qué se nos viene a la cabeza, qué reflexión nos llega, etc.). No en todas las citas se realizará este breve análisis	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA Autor (año). Título del texto. Editorial y ciudad o país de edición
1.				
2.				
3.				

## Anexo 2. Fichas para marco de antecedentes

- Nombre del reseñador:

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA Autor (año). Título del artículo. Revista.....)	OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA (anote si la investigación es cuantitativa o cualitativa. Anote si la investigación es experimental cuasiexperimental, estudio de caso, correlacional, explicativa, exploratoria, ex post facto, etc.)	POBLACIÓN (anote el programa académico donde se realizó la investigación. Tienen en cuenta que sólo se registrarán investigaciones cuyos participantes hayan sido docentes universitarios)	CIUDAD Y/ PAÍS en el que se realizó la investigación	CONCLUSIÓN (ES) GENERAL(ES) A LA QUE LLEGARON LOS INVESTIGADORES

### Anexo 3. Lista de chequeo

FORMATO DE VALORACIÓN PARA GUIÓN EDUCATIVO TECNICO												
Nombre de quien valora												
Profesión.												
Ocupación												
Nivel de formación												
Experiencia profesional en años												
ASPECTOS A EVALUAR	GUIÓN FUNDAMENTACIÓN				GUIÓN PRINCIPIOS				GUIÓN FASES Y MOMENTOS			
	MA	A	D	MD	MA	A	D	MD	MA	A	D	MD
El guión presenta una portada creativa y motivante.												
El guión posee una introducción que adentra al usuario en el contenido del mismo.												
La descripción del escenario abarca todos los elementos necesarios para la producción de este.												
Las imágenes utilizadas responden claramente a la descripción del sitio												
Los elementos ubicados en el escenario facilitan la navegación del usuario en el sitio												
Existe una guía u orientación que permite al usuario conocer los principales aspectos del sitio y la forma como debe navegar en este.												
La descripción de las actividades interactivas permite entender claramente la forma de participación del usuario en ella.												
El Rol del usuario da detalles que permiten entender claramente la forma de interacción de este con los elementos del sitio.												
En las restricciones al sistema se establecen criterios claramente definidos que facilitarían la producción del sitio de acuerdo a los requerimientos del diseñador del guión.												
El guión en si es una alternativa con gran probabilidad de ser ejecutada gracias a la descripción clara y precisa de las ideas y los elementos que deben conformar el sitio.												
OBSERVACIONES: _____												
_____												
_____												
CONVENCIONES: <b>MA</b> : Muy de acuerdo <b>A</b> : De acuerdo <b>D</b> : En desacuerdo <b>MD</b> : Muy en desacuerdo												

## Anexo 4. Modelado en Adobe Illustrator



## Anexo 5. Experiencias ludoevaluativas desarrolladas



**\*Nota:** Fotografías autorizadas bajo un consentimiento informado